

www.shpil.com мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ № 12

2006

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ №

НИЯ

TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
ДВОЙНОЙ АГЕНТ

Neverwinter Nights 2

Ночь призраков КоТОР'a

Готика 3

Кабаны на охоте

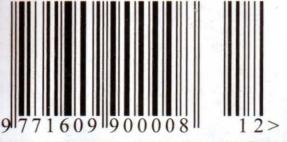
ПОСТЕРЫ



Need for Speed Carbon

Приключения карбонавтов

ISSN 1609-9000012



В НОМЕРЕ:

Dark Messiah of Might and Magic, Battlefield 2142, You are empty, Desciples III, Stronghold Légends, Alien Shooter 2, «Вторая мировая», Just Cause, Lost Planet: Extreme Condition, Paraworld, Ацтой: Romanians in Space, создаем свой C-S Team, Второй Киевский Аниме Фестиваль, Microsoft Vista в играх

Подписьной индекс - 23852

Під Владою Якості



Platinum

Golden



Під Владою Якості Модний аксесуар

USB флеш драйв Платінум та Голден

- Надійний металевий корпус
- Подарункова упаковка
- Моделі до 2 Гб
- Висока швидкість передачі даних
- Вага всього 12 грам

Безкоштовна інформаційна лінія LG: тел. 8-800-303-0000 • <http://ua.lge.com>

РЕВОЛЮЦИЯ В ИГРОВОМ МИРЕ

ИГРОВЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

GRAND® GAME

НА БАЗЕ РЕВОЛЮЦИОННЫХ ПРОЦЕССОРОВ

INTEL® CORE 2 DUO™



Два ядра.
Делай больше.



GRAND
GamePlus

4300
ГРН.

Процессор Intel Core 2 Duo E6300 1.86 Ghz
Материнская плата Asus
ОЗУ DDR II 2x256MB PC2-4200 Samsung
Видеокарта 256 MB PCI-E GeForce 7600GS GigaByte
Винчестер SATA 160 GB Seagate
Привод DVD+-RW NEC ND-3550AGNS

Процессор Intel Core 2 Duo E6400 2.13 Ghz
Материнская плата Asus
ОЗУ DDR II 2x512MB PC2-5300 Samsung
Видеокарта 256 MB PCI-E GeForce 7600GT Asus
Винчестер SATA 200 GB Seagate
Привод DVD+-RW NEC ND-3550AGNS

+ В ПОДАРОК ПОДПИСКА НА "ШПИЛЬ" НА 2007 год

WWW.GRAND.UA

Заказ

Доставка

Консультации

IT-ХИТЫ В ОНЛАЙН-МАГАЗИНЕ
компаний КПИ-Сервис
тел.: 8 (044) 594-7-594
e-mail: pc@grand.ua



CELERON, CELERON INSIDE, CENTRINO, CENTRINO LOGO, CORE INSIDE, INTEL, INTEL LOGO, INTEL INSIDE, INTEL INSIDE LOGO, INTEL VIVI, INTEL VPRO, ITANIUM, ITANIUM INSIDE, PENTIUM, PENTIUM INSIDE, XEON, XEON INSIDE являются товарными знаками.
GRAND и GRAND COMPUTERS являются зарегистрированными товарными знаками ООО КПИ-Сервис.

INTRO

Зима, надо сказать, нагло баранит срока релиза – на сегодняшний день в тираж не ушло ни единой снежинки. И пока бурые сноубордисты сосут лапу по берлогам, полки редакции «Шпиль!» уже переведены в зимний режим – все в белом, но слегка синие, с ледяным спокойствием в глазах и слегка отмороженным видом на лице.

Так что одевайте любимые рукавички, внемите вниманию – морозно-свежий, будто постиранный Ариэлем, номер журнала «Шпиль!». Специально для вас мы подобрали три самые ледяные игры этого сезона, дабы компенсировать ваш снегодефицит – классика RPG *Neverwinter Nights 2*, средневековая осада *Stronghold Legends* и на сладкое *Lost Planet*. Дрессированные белые мишки, Снежная Королева и даже целая ледяная планета, которая ждет, чтобы ее перепахали воронками взрывов, – в общем, не плохой задел для хорошей зимовки. А еще вас ждут сугробы другой, не менее интересной инфы.

Кстати, отвечая на вопросы читателей, которые просят нас ускорить день знакомства с Playstation 3. Охотно, почему бы нет. Все просто – идите спать, и вам приснится добрый белый мишка, ездящий на Анжелине Джоли, с заветным джойстиком в лапе.

Написано Olmer'ом на мобильнике
во время лекции по креативной
коммуникации



Содержание

MegaGame

- Neverwinter Nights 2 4
- Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent. 8
- Чужой среди чужих 10

Ждем-с!

- Desciples III: эпоха возрождения 12
- Lost Planet: Extreme Condition 16

To play or not to play

- Dark Messiah of Might and Magic – 22
- The Dark месиво 22
- Симфония огня и соплей Alien Shooter 2 24
- Симулятор войны «Вторая мировая» 26
- Battlefield 2142. Ни назад, ни вперед и даже ни наоборот 28
- Need for Speed Carbon 30
- Не родись красивым! Just Cause. 36
- «Готика 3»: ЖЖ подорванного гота 38
- You are empty 40
- Натуральный клон. Paraworld 42
- Stronghold Legends: 42
- Дракула против Снежной Королевы 44

Ацтой

- Romanians in Space. Шануймо українське! 46

Clubничка

- Украинская Футбольная Лига как она есть 48
- Создаем свой C-S Team 50
- Эй, FIFA'кер, выбери меня! 52

Animania

- Второй Киевский Аниме Фестиваль 54

Железный BoоМ!

- Акустика microlab A6321 58
- MS Vista и поиграЦца 60

Cell-о-фан

- Beeline – лимон за полгода 64

P. S. 12-балльная система оценки игр:

0-2	– таких игр не существует;
3-4	– полный ацтой;
5-6	– стоит поиграть для общего развития;
7-8	– на любителя (а вообще – не плохо);
9-10	– классная игра с маленькими недостатками;
11	– шедевр. Обязательно купите;
12	– нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например Half-life).

«Шпиль!»

Видався російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 12 (63), грудень 2006 р.

Видавець: ТОВ «Декабрь»
Україна, Київ, 2004 р.
Виконавчий директор

О.О. Юрівич

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор

М. Писаревський

Редактори

О. Ліщук, О. Гусленко

Літературний редактор

Ю. Тимошенко

Дизайн та комп'ютерна верстка

О. Заславська

Фотокореспондент

М. Смоляр

Відділ реклами

А. Бєлих (notna@comizdat.com)

Р. Грубий (rost@comizdat.com)

Відділ збуту

І. Краснопольський

О. Нікіфоров

Зав. виробництвом

Ю.О. Куріков

producer@comizdat.com

Ціна за домовленістю

Рукоописи не рецензуються

І не повертаються.

Повну відповідальність за точність

та зміст реклами ніхто несе

рекламодавець.

Підписано до друку 21.11.2006.

Наклад 30 000 прим.

Видрукувано з готових фототрим

ТОВ «Декабрь» у друкарні «Новий друк».

Зам. №06-5632

Друк офсетний

Формат 60x90/8

8.5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне поліграфічне

виконання несе друкарня «Новий друк».

м. Київ, вул. Магнітогорська, 1,

тел. (044) 451-48-03.

ІП «Інтернет-провайдер

Інтернет-провайдер

Інтернет-провайдер

Інтернет-провайдер

Технічну підтримку редакції забезпечує
компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)

ЕПОС

АДРЕСА ВИДАВЦЯ:

Україна, 03680, м. Київ-680,

просп. Перемоги, 53

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

Україна, 04107, м. Київ-107,

вул. Половецька, 3/42

тел./факс: (044) 495-14-00

E-mail: shpi@comizdat.com

© ТОВ «Декабрь», 2006

Засновник – С.М. Костюков

Свідоцтво № КВ-5116 від 14.05.2001

Усі права засторежені. Використання

матеріалів у будь-якій формі можливе

лише за письмовогодзюою редакції.

В оформленні використано реклами

матеріали фірм-виробників та матеріали

з сайтів: www.gamespot.com, www.game-wallpapers.com.

Передплатний індекс – 23852

з CD-диском – 01727



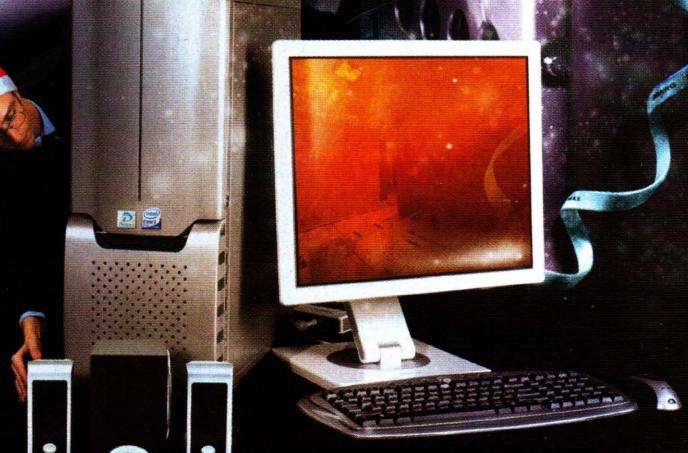
ДИВОВИЖНА СИЛА МАЙБУТНЬОГО

Ми втілюємо мрії
в твоє сьогодення

3999 ГРН.

ПК Delfics® DCS

на базі двоядерного процесора Intel® Core™2 Duo /
материнська плата на базі чіпсета Intel® 945 / DDR2 1GB /
HDD: 200 GB Serial ATA2 / VGA: nVidia 7600GS 256 Mb /
DVD±RW Dual Layer / Вбудований кард-рідер



Акустика Logitech
S-200 у подарунок!*

Купуйте акційні ПК Delfics® та отримуйте подарунки у мережах:

City.com

Київ
пр. Московський, 23-а
(044) 501-01-01
вул. А. Малишка, 3
(044) 502-00-55
пр. 50-річчя Жовтня, 6-г
(044) 502-00-66

«Гігабайт»

Київ
вул. Червоноармійська, 72
(ТК "Олімпійський")
(044) 501-23-08
вул. Велика Житомирська, 6
(044) 279-22-15, 279-86-43
пр. Маяковського, 10
(044) 515-84-75, 536-09-23
пр. Московський, 16
(044) 501-03-18, 419-81-88

«Домотехніка»

Київ
пр. Перемоги, 45
(044) 456-21-67
вул. Р. Окіпної, 3
(044) 516-83-59,
517-49-13
ТЦ «Караван»
вул. Лугова, 9
(044) 206-42-24, 25, 26
пр. Маяковського, 17
(044) 546-25-94



Повний асортимент продукції дивись у мережах:

City.com, Гігабайт, Домотехніка, Метро, а також у відділі оптового продажу DGTech.
Замовляйте ПК з доставкою на www.gb.ua, www.city.com.ua, www.domoteknika.com

ВИГДНИЙ КРЕДИТ!

Умови кредитування запитуйте у магазинах.

Відділ оптового продажу DGTech

вул. Ак. Філатова, 1/22,
(044) 528-83-30, 501-60-42

Гарантія на ПК Delfics® - 3 роки**. ПК Delfics® сертифіковані УкрСЕПРО

*Подарунком вважається придбання товару за 1 гривню. Термін дії акції 1 по 31 грудня 2006 року, або доки акційний товар є в наявності. Акція діє тільки у київських мережах салонів-магазинів «Гігабайт», «Домотехніка» та City.com. Конфігурації можуть бути доповнені або змінені за вашим бажанням. До конфігурації не входять монітор, клавіатура, миша та програмне забезпечення.

** 2 роки гарантії та 1 рік безкоштовного сервісного обслуговування.

З дetalльнішими умовами можна ознайомитися на сайті: www.delfics.com

Delfics — торговельна марка TDB «Комп’ютер-сервіс» та TDB «Комп’ютер-Технік». Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Pentium, и Pentium logo, та інші товарні знаки, обсяг приватності та інформації зберігаються право на використання, керовані Intel та використовуються за правами США та інших держав.



Название: Neverwinter Nights 2

Разработчик: Obsidian Entertainment

Издатель: Atari (на территории СНГ – «Акелла»)

Жанр: RPG

Системные требования: Pentium 4 2 ГГц, 1024 Мб, 128 Мб 3D Video

Официальный сайт: www.atari.com/nwn2

ОЦЕНКА:	11+
Графика:	9
Геймплей:	10+
Управление:	9
Звук:	10
Сюжет/концепция:	10-



Revenge of the Obsidian

Стоит ли лишний раз напоминать, сколько кубических метров помоев было вылито на Obsidian Entertainment за продолжение KOTOR? Похоже, такой душ отрезвляющей критикой подействовал весьма благотворно. Путь исправления оказался на редкость привильным.

Тема ролевых игр по лицензии Hasbro, владельца ролевой империи Wizards of the Coast, в последние годы как-то сошла с передовиц форумов и бумажных изданий.

Не удивительно – лицензии на использование D&D и всего с ним связанного стоят недешево, условия более чем жесткие, и реально

получить их могут лишь немногие компании. Такая жесткая политика призвана не допустить появления дешевых поделок, недостойных бренда Dungeons&Dragons. Из числа самых свежих проектов – ролевая стратегия D&D: Dragonshard и классический dungeon-crawl Greyhawk от ныне покойной Troika Games. Но это крепкие середнячки, а последними громкими хитами все же были Neverwinter Nights и два его официальных дополнения. В итоге, пока Bioware погрязли в создании новой порции эксклюзивных шедевров для ПК и консолей нового поколения, их подмастерьям достался немалый кусок работы, связанный с огромным риском и такой же ответственностью.

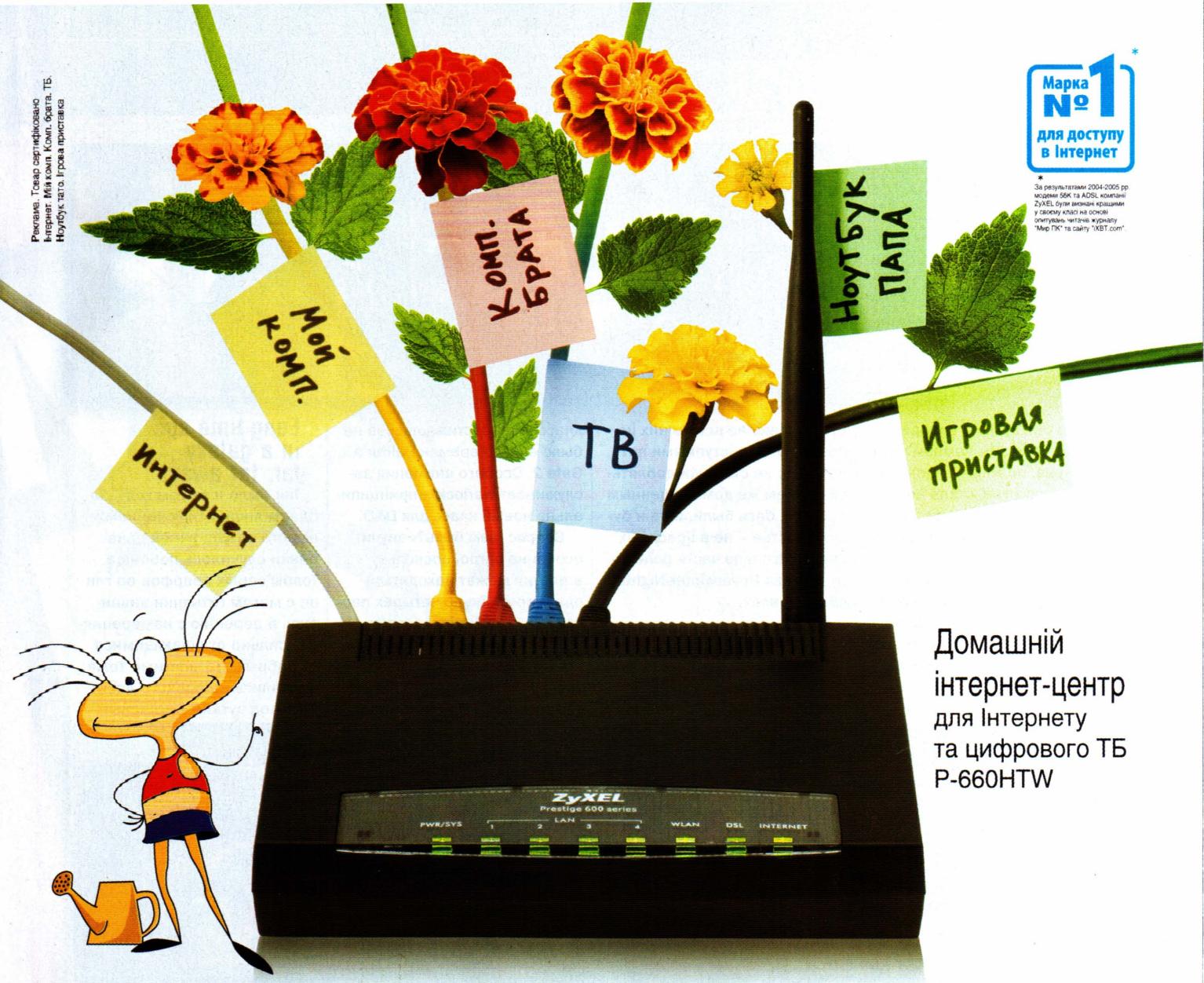
Shadows of the Old Republic

Результаты оказались поистине блестящими, хотя не все





За результатами 2004-2005 рр.
модеми 56K та ADSL компанії
ZyXEL були визнані кращими
у своєму класі на основі
аналізу читачів журналу
"Мир ПК" та сайту "NET.com".



Домашній
інтернет-центр
для Інтернету
та цифрового ТБ
P-660HTW

Розведення Інтернету в домашніх умовах

Інтернету вдома хватить усім. Комп'ютеру у дитячій кімнаті, приставці для прийому інтерактивного телебачення у вітальні, бездротовому ноутбуку у кабінеті... Інтернет-центри P-660HT і P-660HTW компанії ZyXEL об'єднують у мережу всю домашню комп'ютерну техніку і за допомогою першокласного вбудованого модему ADSL2+ під'єднують її до Інтернету на швидкості, достатній навіть для телебачення високої чіткості.

Цифрові фотографії, музика та фільми будуть доступні у кожному куточку вашого дому, під надійним захистом від атак та крадіжки інформації. Вперше для налагодження безпеки і виходу в Інтернет не треба вдаватися до технічних подробиць або викликати додому спеціаліста. У будь-якій точці України достатньо обрати провайдера ADSL і тариф із списку, а все інше за вас виконає унікальна технологія ZyXEL NetFriend.

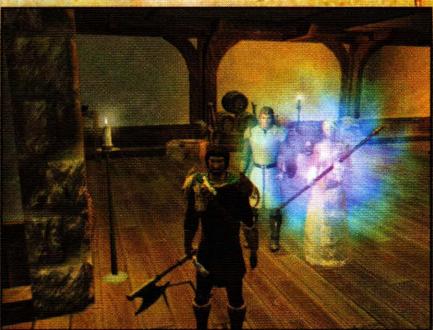
- Постійне і надійне ADSL-з'єднання із Інтернетом на швидкості до 24 Мбіт/с при вільному телефоні
- Під'єднання до трьох комп'ютерів і ТБ-приставки із одночасним виходом до Інтернету
- Повна підтримка інтерактивного цифрового телебачення
- Налагодження ADSL-послуг і безпеки домашньої мережі за лічені хвилини
- Wi-Fi для бездротових ноутбуків



Просте
налагодження
NetFriend

Телефон для інформації:
(044) 494-49-31
omni.zyxel.ru

ZyXEL



вышло без сучка и задоринки. Самым большим камнем преткновения, по мнению доморощенных эстетов, стала весьма неоднозначная графика. На фоне ближайших конкурентов, модели в Neverwinter Nights 2 выглядят немного мультишно, чем немало напоминают Fable. Художники по непонятным причинам отказались от использования рисованных аватаров, явившихся одной из характерных черт

и, далеко не все из них исправляются доступными патчами. Но не стоит уподобляться всем же доморощенным эстетам, баги были, есть и будут, счастье – не в красивых картинках, а по части ролевого действия Neverwinter Nights 2 обходит всех.

Hordes of the Knights

Шик и блеск начинаются с генерации персонажа. Помимо «стандартного» набора

классов и престиж-классов не было еще со временем Baldur's Gate 2. Особого внимания заслуживает warlock – принципиально новый класс для D&D.

Вопрос «кем быть?» звучит особенно остро, поскольку в партии может находиться одновременно до четырех персонажей. Мультиклассовые персонажи более универсальны, однако такой путь развития закрывает доступ ко многим нужным умениям. Кроме

Long time ago in a galaxy far, far away

Так было и в этом году, за одним лишь исключением – вместо праздничной вечеринки случилось побоище. Толпы серых дварфов во главе с магом гитянки заявились в деревню с намерениями, сильно отличающимися от добрых. Но местные тоже оказались не робкого десятка – под чутким негласным



CRPG-серий от BioWare. Местами пейзажи и дизайн интерьера чем-то неуловимо напоминает KotOR, хотя вряд ли кто-то сомневался в том, что Obsidian не станет наращивать новое мясо на старые кости. В частности, периодически наблюдаются и старые глюки – странные артефакты на небесах. Новых, правда, тоже хватает

появились интересные добавки: две расы планаров – Tieflings и Aasimar – выглядят экзотичной на просторах Фаэруна. По непонятным причинам эльфы очень схожи со своими темными сородичами – дроу, но оставим это на совести художников.

Окно выбора класса персонажа повергает в ступор, плавно переходящий в глубокие раздумья. Такого количества доступных

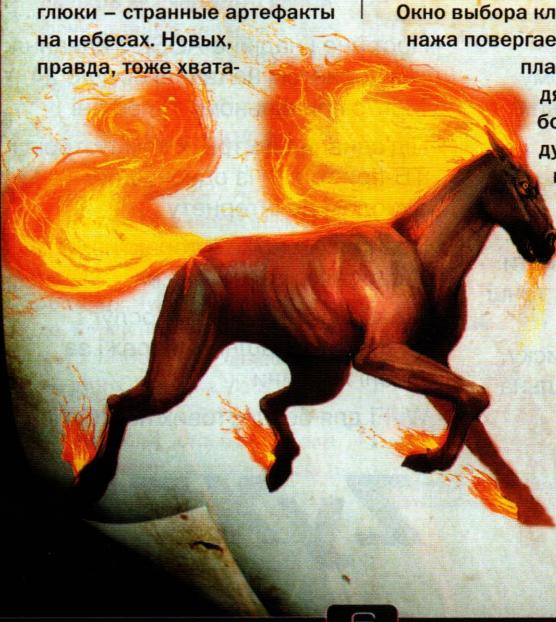
того, многие спутники не позволят изменить свои профессии. В числе возможных компаний – гигантский паук и железный голем, утыканный лезвиями.

Но до этого еще нужно дождаться, а в самом начале протагонист, как и положено любому начинающему герою, обитает в сельской глубинке, ведет простую сытую жизнь, совмещая физический труд с тренировками. Успешно выступает на ежегодных ярмарках, а затем закапывает трофеи в сарае.

предводительством героя атака была отбита.

Наш приемный отец стал на редкость разговорчивым, отправил в квест, а затем вообще дипломатично предложил выметаться из деревни. В сторону города-героя Невервинтера. Так начались героические будни нового светоча меча & магии...

Дальние странствия, необычные приключения, встречи с интересными людьми – одним словом, стандартные героические будни. Как всегда, в заваруху оказываются втянуты



нутыми могущественные силы и представители планов бытия, что автоматически подразумевает нешуточные и бескомпромиссные баталии.

Назад в будущее

Впрочем, назвать такие будни стандартными могут только немногочисленные умники, едва ли не наизусть помнящие руководство игрока и другую справочную D&D-литературу.

Правила 3.5 редакции адаптированы на редкость удачно. Количество умений и фитов увеличилось в разы. Появились фиты, влияющие на всю партию. Как и ранее, порог развития ограничен 20-м уровнем, что автоматически подразумевает продолжение в виде высокоуровневой кампании.

Тщательное планирование прокачки партии приносит свои плоды – уже на 10–12 уровне сплоченный коллектив без особого труда справляется с любыми противниками.

Разработчики сделали единственно верный ход, предоставив игроку полный контроль над партией, и в то же время

не лишая входящих в нее NPC зачатков искусственного интеллекта. Как говорится, без комментариев, все поклонники RPG уже оценили его по достоинству. Соображают напарники слабовато, но их интеллекта хватает, чтобы оставаться в живых и давать отпор врагам.

Чтобы не пропустить самое интересное, не стоит делать персонажа тупым воином, как, впрочем, и умным тоже. Для получения максимального удовольствия от кампании главного персонажа лучше всего сделать жрецом, бардом или плутом. В любом случае высокие показатели мудрости, харизмы и интеллекта позволят добиться многое больше, чем гора мускулов и крепкое здоровье. Как и в KOTOR, получается манкизм наоборот, что в принципе не так уж и плохо. Глупый, но сильный герой не сможет завоевать расположение своих спутников, тем самым получив особенный квест, связанный с их прошлым. Мелкие недостатки развития персонажа по традиции компенсируются магией и артефактами.

A lot of...

Главное отличие Neverwinter Nights 2 от предшественников – обилие снаряжения. По меркам первой части, шмоток не просто много, а очень много. Прямо как во всяких аркадных action-hack&slash. Собрать коллекцию магических побрякушек на любой вкус не составит большого труда. Разнообразный лут щедрой рукой разбросан по локациям, было бы желание подбирать. Все ценное, как всегда, под замком, и без вора в команде не обойтись. Дело в том, что если сундуки и прочее разбивать при помощи воинского умения bash, содержимое ломается, что вполне правильно и логично.



Другое новшество, пришедшее из все того же KOTOR, – создание и усовершенствование предметов. Делается это на подозрительно знакомых верстаках из подручного

PROVIEW

НАЙКРАЩЕ СПІВВІДНОШЕННЯ
ЦІНИ ТА ЯКОСТІ



K-TRADE
ПОСТАВЩИК СТАБІЛЬНОСТІ

01042, Київ, пров. Новопечерський, 5
тел.: (044) 522-92-22, 568-50-05
public@k-trade.ua

Актуальна інформація про діючі філіали,
сервісні центри та дилерів K-Trade завжди
доступна за адресою www.k-trade.ua





только долго вспоминать, где у кого и чего лежит. Здесь разработчики действительно просчитались, глобального управления инвентарем

определенено не достает.

Бесконечная история

Многие расценивают Neverwinter Nights 2 как отход от установленных BioWare канонов ролевых игр на основе свода правил D&D, и такое мнение вполне обоснованно. Настольные RPG, кажется, не подвластны времени, так почему должны меняться их компьютерные аналоги? С другой стороны, пока корифеи витают в небесах, строгая Dragon Age и доделывая Jade Empire, их верные ученики сделали немалую часть возложенной на них работы. Оплошностей было допущено предостаточно, игра получилась такой же сырой, как и ближайшие конкуренты, но в целом результат более положительный, поскольку ориентирован на будущее. Вспомнить хотя бы громкие слова про «Миллион модулей для Neverwinter Nights» и два офи-

циальных add-on'a. Вот и со второй частью слу- чится такая же ис- тория, ведь народным умельцам особо переучиваться не придется – буквально в первые дни вышел неофициальный патч, а затем и множество рекомен- даций по устранению самых разных багов; знающие люди изменили количество напарников до стандартных шести и сделали много других интересных вещей. Все NWN-сообщество, съевшее стаи диких собак вместе с пампасами, с неувядающим энтузиазмом принялось за старое с новой версией любимой игры. И пусть пессимисты помолчат, ведь все еще только начинается...

Neverwinter Nights of the Old Republic

Сравнивая объект сегодняшнего рассмотрения с ближайшими конкурентами, так и хочется ввернуть выражение «одним миром мазаны». Однаково корявая графика, слабая анимация, утечки памяти и непомерно высокие системные требования. Но при более детальном рассмотрении становятся видны и концептуальные отличия. В отличие от «Готики 3» или TES4: Oblivion, под неказистыми текстурами Neverwinter Nights 2 скрыт могучий костяк Dungeons&Dragons – до мелочей продуманная ролевая система, интересный и знакомый мир Забытых Королевств. Немного тривиаль-

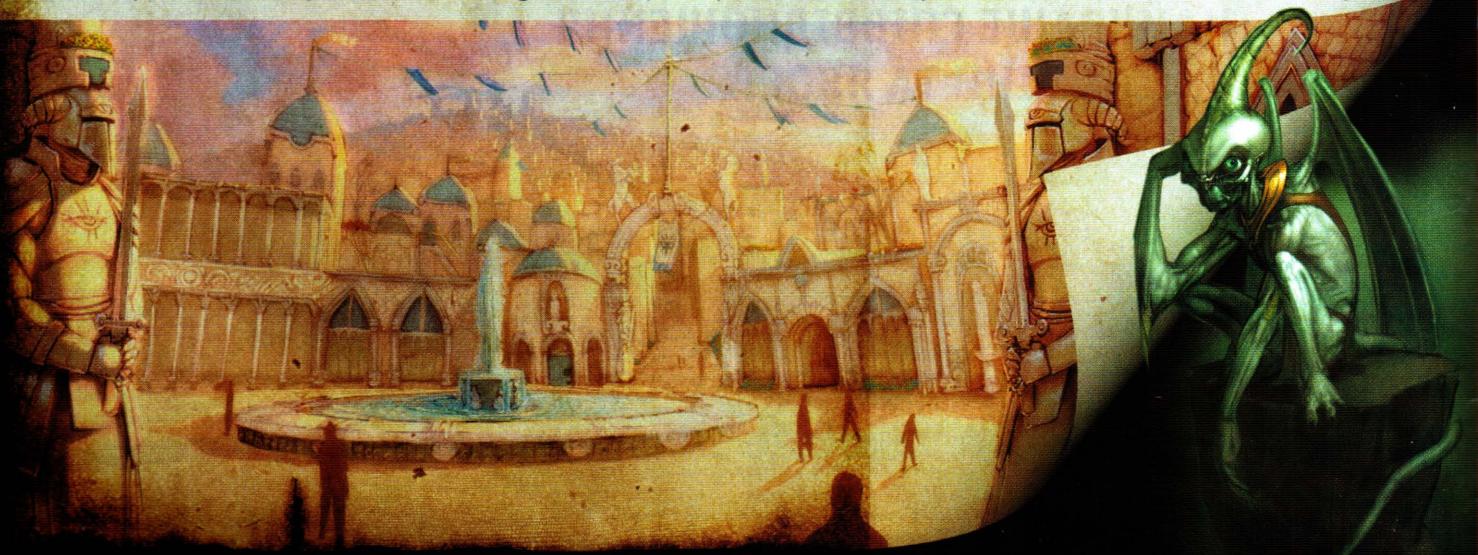
ный, но все же эпический сюжет, выдержаный в духе классиков фэнтези вкупе с богатством возможных вариантов отыгрыша отдельных его эпизодов, увлекает. Досадная схожесть с предыдущей игрой производства Obsidian Entertainment раздражает, но тут уже ничего не попишешь.

Богатство возможностей как в качественном, так и в количественном плане (шутка ли – 17 престиж-классов!) выводит Neverwinter Nights 2 в сонм бесспорных хитов ролевого жанра, даже несмотря на некоторые элементы вторичности. Подобно предыдущей части, имеется мощный инструментарий для творчества, в будущем способный придать игре второе или даже третье дыхание.

В целом игра выдержанна в духе ролевых хитов конца прошлого века, что есть хорошо. Конечно, могло быть и лучше, но ведь все мы знаем, что идеала нет.

P. S. После обновления у многих появляется стран- ный баг – черный квадрат в окне чата. Чтобы избавиться от него, зайдите в директорию с игрой, затем в подкаталог UI\default\, там найдите файл defaultchat.xml. Откройте его в любом текстовом редакто- ре и замените строку <UIPane name="INPUT_CONTAINER" x=" "ALIGN_CENTER" y="50" width="300" height="75" > на <UI- Pane name="INPUT_CONTAINER" x=" "ALIGN_CENTER" y="999" width="1" height="1" > – и с проблемой покончено.

Алексей Лещук



БРАТВА и КОЛЬЦО

СМЕШНАЯ ИГРА ОТ ГОБЛИНА



1C
ФИРМА «1С»



www.oper.ru

Реклама

Gaijin
entertainment

Название: Tom Clancy's Splinter

Cell: Double Agent

Жанр: стелс-шутер

Разработчик: Ubisoft Shanghai

Издатель: Ubisoft, GFI/Руссобит-М

Системные требования:

процессор с частотой 2,8 ГГц, 1024 Мб оперативки, 3D-ускоритель со 128 Мб памяти и поддержкой шейдеров третьего поколения

Официальный сайт:

splintercell.uk.ubi.com/
bewaresamfisher

ОЦЕНКА:

Геймплей:

Графика:

Звук:

Управление:

Сюжет:

12

12

10

11

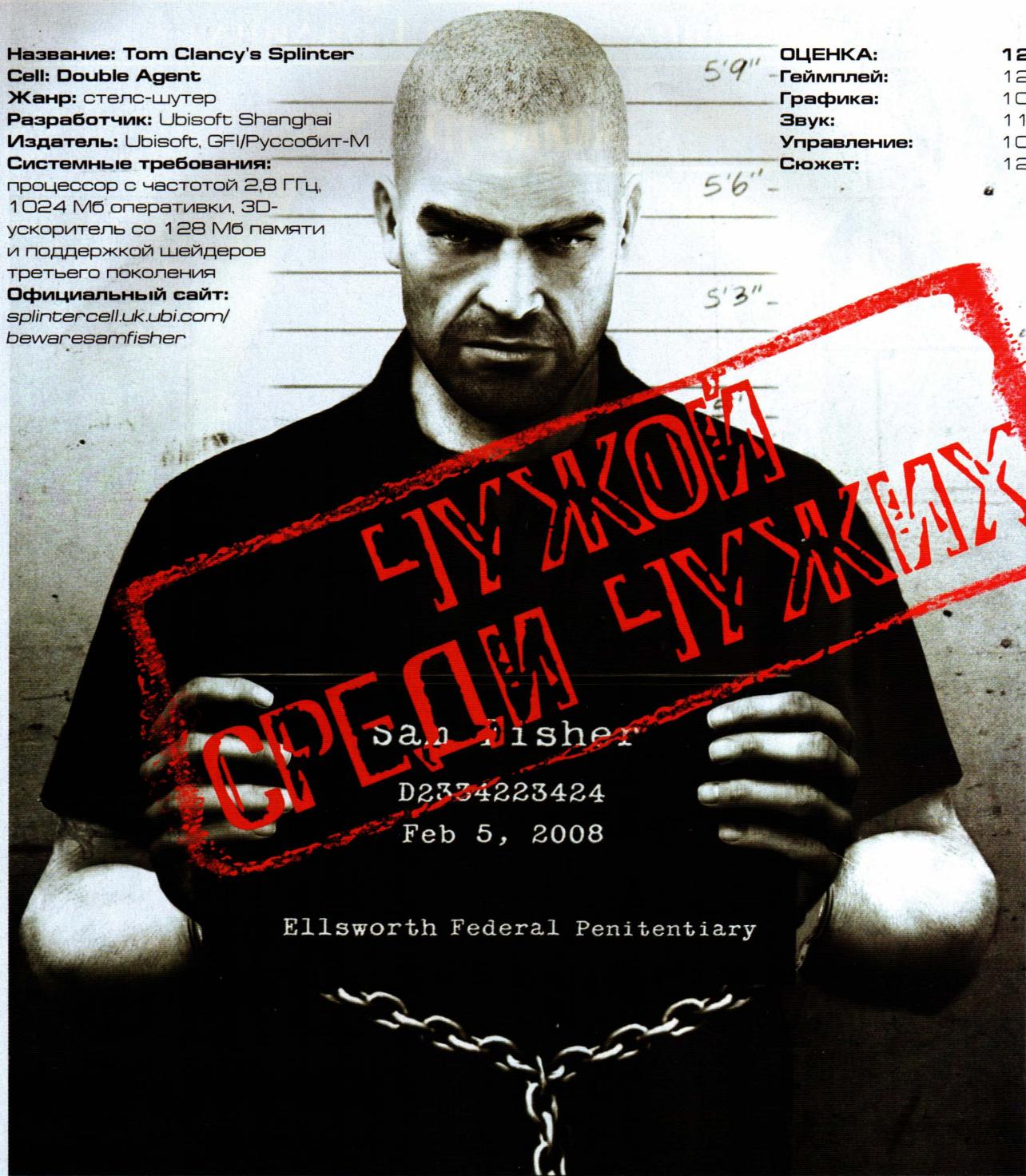
10

12

5'9"-

5'6"-

5'3"-



Sam Fisher, известный старым приятелям и друзьям, как дядя Сеня по прозвищу «рыболов», снова нашел пребывания на свою опорную точку. Хотя точнее будет сказать – приключения нашли его. За прошедшее время с Сенейкой многое произошло, о чем он спешит с нами поделиться...

Сеня! Объясни товарищу, почему Володька сбрив усы
Здрасте, меня зовут Сэм Фишер!

Итак, все началось с того, что моя дочь погибла в автомобильной катастрофе. Ее сбили какие-то уроды, возвращаясь домой с вечеринки. Вероятно, они были пьяны и плохо соображали, но сейчас это

уже не важно. В общем, после несчастного случая я утратил смысл жизни. Работать спецагентом ради идеи и общего дела, каждую секунду думая о дочке, точнее о том, что ее нет... Это было невозможно. Короче, наломал я дров. Уже точно не упомню, что тогда учудил... помню суд... дали двадцатик... В тюрьме уже опомнился, взялся за голову,

собрался с мыслями... Решил, что лучшие годы своей жизни отдавать голым стенам – не самый правильный вариант. Спустя некоторое время задумал бежать. Благо, опыт у меня немалый, и не из такой передряги выбирался. Из колонии сбежал не сам, а с преданным другом – Джеймсом Вашингтоном, одним из главарей террористической группи-



Сижу за решеткой, в темнице сырой



Я высоты не боюсь, я падать с нее боюсь...



Сеня, слушай маму с папой и не гуляй с плохими мальчиками!

ровки. Потом, после побега, пришлось работать с террористами, против своих бывших коллег. Выполнял грязную работу. А что делать? Ведь лучший друг, который помог бежать из колонии строгого режима, – их главарь.

Полная версия. Вовка их не брал ☺

Такие дела. На самом деле то, что Сеньке сорвало башню и он наделал делов – всего лишь иллюзия. Оперативная версия для него, но правда для террористов, в команду которых он должен внедриться, чтобы впоследствии разоблачить их. В тюрьму его просто «подсадили», там он втерся в доверие Джеймсу. Вдвоем они бежали из колонии, а после побега оба подались в команду Вашингтона. Отличный план!

Он уже сам не знает, кто он...

Сюжет, как и в предыдущих частях, имеет прямое отношение к геймплею и одиночной игре (да, забыл предупредить, в Splinter Cell еще можно играть по локалке и Интернету). Необычный подход сценаристов, подразумевающий двуликийность Сени, разделил сюжетные задания на две части: одни миссии нам доверят террористы, а другие – наши непосредственные товарищи начальники.

По ходу игры нам постоянно придется соблюдать баланс между расположением к Сене плохих и хороших парней. Да, начальство разрешило выполнить задания плохишай, ведь иначе они не примут Сеню за своего. Но при этом особо не разгуляешься. Убивать невинных людей можно совсем немного, так что стычек с ними лучше избегать. В то же время, если быть сильно покладистым, у террористов это вызовет подозрение. Не будут плохие парни закрывать глаза и на подозрительное поведение Сеньки на родной базе. Так что, когда начальство прикажет загнать троян в компьютерную сеть террористической группировки, не стоит обижаться, если новые друзья запретят вам копаться в чужих компьютерах и отправят вон из помещения. В таких ситуациях приходится изворачиваться, играть в невидимку, самостоятельно вскрывать ковровые замки и ни в коем случае не вызывать подозрения.

Семен Семенович спешит на помощь!

Для своеобразной разгрузки мозга от постоянной игры в прятки в Splinter Cell найдется много второстепенной работы. Скитаясь по окрестностям и прячась от тех, кто именно в этот момент является непосредственным врагом, Сеня будет взламывать электрон-

ные и механические замки, искать нужную кнопочку для решения той или иной задачи, вскрывать сейфы и т. д. Нужно сказать и о высокой интерактивности окружения. В помещениях свет можно выкл/вкл. Зайдя в лифт, мы сами выбираем, куда ехать и когда открыть двери. Иногда придется управлять передвигающимися мостами и лестницами. Нередко будем пользоваться ноутбуками и искать в них коды дверей, просматривать изображение с камер наблюдения или вычислять путь к решению определенной задачи. Грустно только, что еще нет полной локализации, где все письма в компьютерах на русском языке.

Говоря об интерактивности, стоит подчеркнуть о ее наличии в игровых сценках и персонажах. На базе террористов все заняты своим делом. Тот чинит машину, этот занят какими-то делами на складе, а те шпилият по сетке на компьютерах. Но иногда они отвлекаются от своего важного занятия и что-то говорят Сене или просят его пойти в какую-то комнату. Такая подача сюжета и раздача заданий, кстати, положительно отличает Splinter Cell от других сюжетных шутеров. Интерактивность во всем – вот девиз этой игры. Даже наш новый друг Джеймс довольно часто будет помогать в выполнении задания...

Как и в предыдущих Splinter Cell, Сеня ловко справляется с лазанием по трубам, вентиляционным шахтам и всему остальному, к чему не ровно дышат обезьянки. Обучен наш герой и навыкам любителя-альпиниста, что позволяет ему с легкостью спускаться почти с любой высоты. Сене частенько придется искать оптимальные пути для выхода из тупика. А кроме единственно правильного решения, найдется пара-тройка совсем не нужных, заводящих в тупик, путей. Так что игра теперь хотя бы немножко сдвинулась в сторону нелинейности.

Молодец, Сеня, молодец!

Необычный поворот сюжета, выкидывание трехглазой шапки-невидимки в мусорный бак и потеря любимых гаджетов могли убить серию и отвернуть фанатов в сторону... а есть ли аналоги у этой игры? Как ни странно, но новый формат хорошо отразился на игровом процессе Splinter Cell. Шапка, что называется, по Сеньке пришла. Новая, четвертая часть стала еще интереснее и увлекательнее. Единственным ее недостатком является лишь то, что она отобрала у меня массу драгоценного времени и вызвала недосыпание и недоедание.

P. S. На протяжении игры вы нередко встретите рекламу мобильного телефона Nokia 3250. Не ведитесь! Как показывает практика, телефон этот не очень надежен и не удобен для повседневного использования. Со временем начнется люфт нижней части корпуса, а большие размеры и трудности доступа к карте памяти и симке свели всю эргономику на нет.



Браток, извини, это мое место!



Оружие на землю, руки за голову!

СанСаныч Гусленко

Название игры: *Disciples III*
Жанр: пошаговая стратегия
Разработчик: .dat, www.datgames.ru
Издатель: «Акелла», www.akella.ru
Дата выхода: I квартал 2007
Сайт игры: www.disciples3.ru

Disciples

Эпоха Возрождения

Качественно клонировать

В свое время *Disciples* здорово получил по шее за то, что очень походил на *Heroes of Might & Magic III*. Игру считали ее клоном, но это суждение в корне неправильно. Одна идея, тот же принцип и концепция, несколько новых фич и хороших идей, а в итоге – совершенно иной геймплей, совсем не тот, что мы видели в «Героях». Такие «клоны» имеют право на жизнь. Да что там! У *Disciples* появилось огромное количество поклонников, и распроданные по всему миру несколько официальных аддонов тому доказательство.

А готовящийся к выходу *Disciples III* теперь уже будет восприниматься не как клон уже вышедших пятых «Героев», а как отдельная игра. So good!

Очень долго разработчики пытались скрывать информацию о том, кто и где делает третий *Disciples*. Сайт .dat ограничивается скромной надписью «В настоящий момент

компания работает над неанонсированным проектом», а www.disciples3.ru, кроме логотипа игры, ничего не содержит. Несмотря на это, сегодня каждый школьник знает, что игру делает российская студия .dat, а разработку ей вверила сама *Strategy First* с ловкой подачи друзей-земляков из «Акеллы». При том игру делают с нуля до релиза. Фанаты боятся, как бы такой подход не убил серию, ведь проект серьезный, а вот студия пока что малоизвестная.



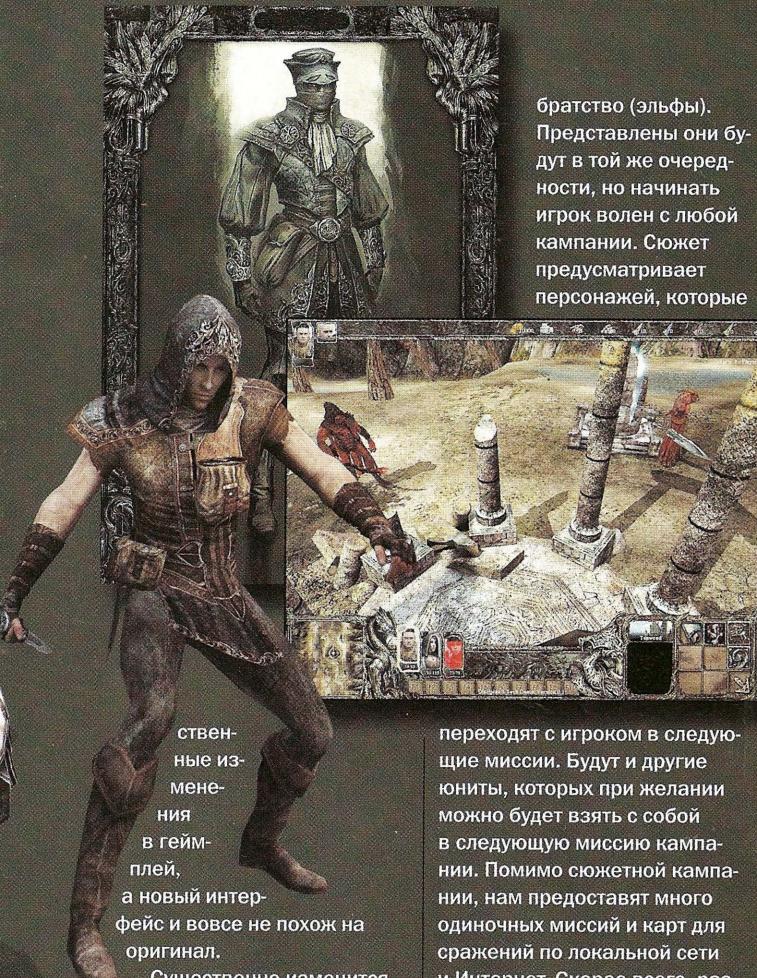
Эволюционировать

Disciples III будет логично эволюционировать из предыдущих частей в новую. Серия не должна стоять на месте, – уверяют разработчики, – она обязана двигаться вперед, чтобы завоевать новое поколение игроков. В то же время нельзя не учсть интересы фанатов первой части. Купив игру, они с легкостью узнают похорошевшую первую часть.

Но не стоит ждать того же, что случилось с «Героями».

Кроме графики, будут внесены су-





братство (эльфы). Представлены они будут в той же очередности, но начинать игрок волен с любой кампании. Сюжет предусматривает персонажей, которые

ствен-
ные из-
мене-
ния
в гей-
плея,
а новый интер-
фейс и вовсе не похож на
оригинал.

Существенно изменится сценарий, упор в котором теперь сделан на судьбы существ, нежели на противостояние богов. Мы увидим, как повлиял на эльфов гнев Галена (вспоминаем эпизод из *Disciples III*) и то, как существа отстаивают свои жизненные позиции. Невендаара – бог, правящий миром, – как и прежде, сыграет в игре одну из ключевых ролей. «Отставать позиций» будем в трех кампаниях: за армии Империи (люди), за легионы Проклятых (демоны) и за эльфийское

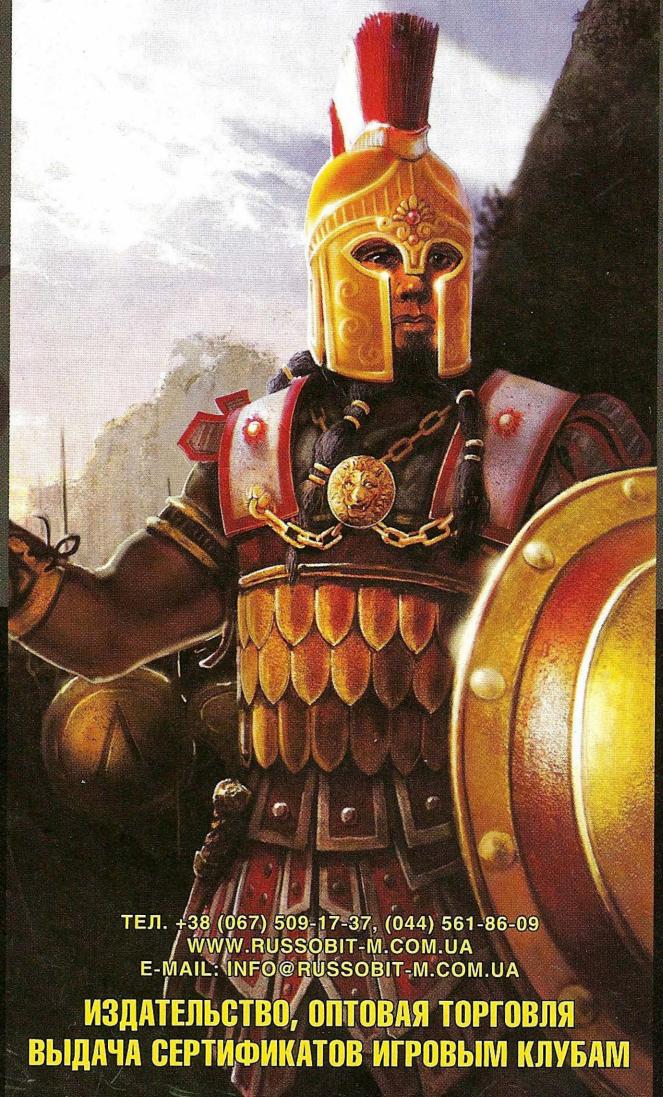
переходят с игроком в следующие миссии. Будут и другие юниты, которых при желании можно будет взять с собой в следующую миссию кампании. Помимо сюжетной кампании, нам предоставляют много одиночных миссий и карт для сражений по локальной сети и Интернет. Скорее всего, разработчики разрешат нам использовать своего героя в одиночных миссиях.

Как и раньше, войска будут прокачиваться по ходу игры и расти от хлопников до сильных вояк (или магов). Вот тут нужно остановиться подробнее. Совместными усилиями *.dat* и *Strategy First* создали весьма оригинальную систему прокачки. Теперь нам не придется наблюдать линейное развитие юнитов. Теперь можно выбирать, какие умения развивать, и добавлять очки соот-



СО ЩИТОМ ИЛИ НА ЩИТЕ!

Руссо
бит-М
УКРАИНА



ТЕЛ. +38 (067) 509-17-37, (044) 561-86-09
WWW.RUSSOBIT-M.COM.UA

E-MAIL: INFO@RUSSOBIT-M.COM.UA

ИЗДАТЕЛЬСТВО, ОПТОВАЯ ТОРГОВЛЯ
ВЫДАЧА СЕРТИФИКАТОВ ИГРОВЫМ КЛУБАМ

ветствующим пунктам. Это позволит создавать уникальные отряды. А при правильной прокачке юнитов и тактике боя выиграть битву будет легче. Однако если вы не любитель заморачиваться с настройками и забивать свою голову лишним, никто не мешает включить функцию «автолevel», которая сама решит, что и как качать. Ричард Тэррьеен из *Strategy First*, который контролирует разработку игры в России, обещает удивить нас еще несколькими хорошими идеями, но они пока держатся в строгом секрете.

Полностью переработано поле битвы. Основное изменение в бою – это возможность юнитов перемещаться по арене. По мнению разработчиков, схема, когда юниты не двигались, а просто стояли друг напротив друга, устарела.

Строить и развивать

Принцип постройки зданий и найма юнитов в замке почти не изменился. Удобно, что параллельные ветки строений теперь не блокируются, а доступны, даже если одна или несколько из них уже начаты. Но для развития соседней ветки придется тратить намного больше ресурсов. Замки, как и прежде, отличаются между собой внешним видом, юнитами, которых можно нанимать, и их умениями. Говоря о зам-

ках, стоит отметить еще одно новшество. Героя теперь можно воскрешать не только в замке, но на поле боя и даже прямо на глобальной карте, используя специальный спелл.

Добывать

Ресурсов теперь будет четыре: золото, дерево, камень и железо. Золотишко понадобится для найма войск и покупки важных артефактов, а все остальное нужно для постройки зданий. Чтобы добывать, например, дерево, придется просто захватить территорию, на которой расположены деревья. Это же касается и остальных ресурсов.

Города теперь могут генерить ресурсы и выполнять некоторые другие функции, но о них пока ничего не известно. Однако оттаять кусочек земли теперь будет не просто. Принцип «прибежать, вынуть жезл врага и вставить свой» уже не пройдет, потому что жезлы научились себя защищать.

Идти и побеждать

Как и раньше, герой вместе со своим отрядом ходит по карте, убивает нейтралов и собирает разбросанные повсюду ресурсы. Нейтральные войска стали умнее и ведут себя не-предсказуемо, а подземелья теперь имеют несколько уровней.

Сразив всех врагов на всех уровнях, лидер получит ценный приз, например



артефакт. Кстати о них: артефактное оружие и некоторые другие предметы будут серьезно улучшать отдельные умения героя. Кроме того, важную роль играет обмундирование героя.

В зависимости от уровня «лидерства», герой может таскать за собой больше или, наоборот, меньше юнитов. Лидерство улучшается с переходом героя на новый уровень, а его максимальное значение равно восьми. Но это не значит, что с собой можно будет водить восемь здоровых воротил, ведь крупные юниты требуют больше места. В общем, схема осталась прежней, и юниты не смогут перемещаться отдельно от героя. Напомню, что каждого юнита теперь можно прокачивать отдельно, создавая тем самым супермонстров.

Подытожить

Лучше хорошей игры может быть только хорошее ее продолжение. Как видно, у *Disciples III* есть воз-

можность стать таким. Разработчики стараются угодить и фанатам игры, и новым игрокам, которые с серией мало знакомы. Для этого они внесли много действительно полезных фич, полностью переработали интерфейс игры и готовят отличную кампанию.

О графике и говорить не приходится, мало какая современная игра (кроме *HoAЕ*, конечно) способна удивить игрока огромными пикселями на юнитах и невменяемым изображением. Взгляните на скриншоты – вы поймете, что к ним всего лишь нужно пропаять хороший геймплей. Не подведет даже такая, казалось бы, маловажная деталь, как озвучка. Ею занималась студия *Onixmusic* из Воронежа, а музыкой – композитор из Минска, Сергей Хмелевский. Но создание фоновой музыки, видимо, доверят профессиональному оркестру.

Ждем классный геймплей!

СанСаныч Гусленко



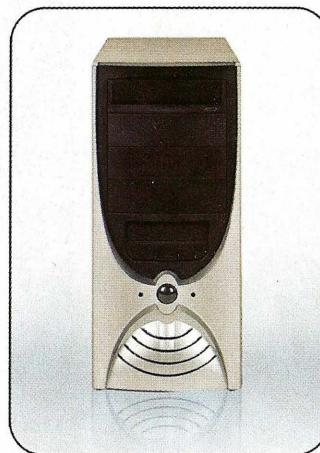
ЗАОЩАДЖУЙ
НА ВСЬОМУ, ЩО БАЧИШ!**



КРЕДИТПРОМ
БАНК

Святкові кредитні умови
надає ВАТ «Кредитпромбанк»

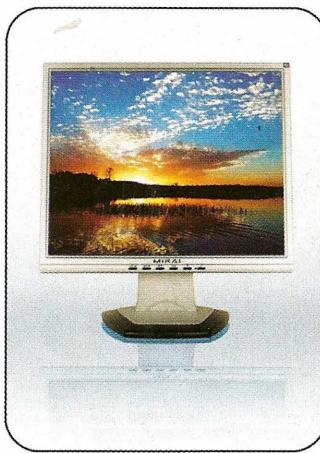
КОМП'ЮТЕР Delfics® green



A2800/256/80/int
/DVDRW/FDD

~~1478~~ грн.
1323 грн.
83
гривні
в місяць*

МОНІТОР MIRAI 17" LCD



~~1095~~ грн.
969 грн.
60
гривень
в місяць*

ФОТОАПАРАТ OLYMPUS FE-170



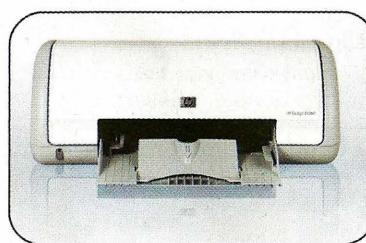
~~752~~ грн.
699 грн.
44
гривні
в місяць*

АКУСТИКА LOGITECH S-100



~~56~~ грн.
44 грн.

ПРИНТЕР LEXMARK Z645



~~229~~ грн.
212 грн.

КРЕДИТ
ЗА ВЕСЬ КОМПЛЕКТ

193
гривні
в місяць*

Адреси магазинів Гігабайт:

Оформлення кредиту за 30 хвилин!
Більш детально дізнатися за телефоном гарячої лінії магазинів Гігабайт 8-800-501-1000

Мінська, вул. Тимошенка, 21
(044) 426-17-02, 426-14-31
Республіканський стадіон,
ТК «Олімпійський»
вул. Червоноармійська, 72
(044) 501-23-08

Троєщина, пр. Маяковського, 10
(044) 515-84-75, 536-09-23
Майдан Незалежності,
вул. Велика Житомирська, 6
(044) 279-86-43, 279-22-15

Петрівка, пр. Московський, 16
(044) 501-03-18, 419-81-88
Відділ оптового продажу
Либідська,
вул. Філатова 1/22
(044) 528-83-30, 501-60-42

Комп'ютер	знижка	1478
Монітор	знижка	1095
Принтер	знижка	126
Акустика	знижка	229
Фотоапарат	знижка	66
Вартість	знижка	752
	знижка	53
	знижка	3620
	знижка	373

БОНУС. Додаткова знижка
за КОМПЛЕКСНУ ПОКУПКУ....145

До сплати:
Загальна знижка: -518

Замовляйте
в Інтернеті з доставкою:


www.gb.ua

Конфігурація ПК може бути доповнена або змінена за вашим бажанням. Вся продукція сертифікована. Гарантійне обслуговування ПК Delfics® green – 3 роки.***

* Умови кредитування запитуйте в магазинах Гігабайт у фахівців Кредитпромбанку

** Термін ліп акції з 1 по 31 грудня 2006 року, або поки акційний товар є в наявності. До конфігурації ПК не входять монітор, клавіатура, миша та програмне забезпечення.

*** 2 роки гарантії та 1 рік безкоштовного сервісного обслуговування.

Название игры: Lost Planet: Extreme Condition

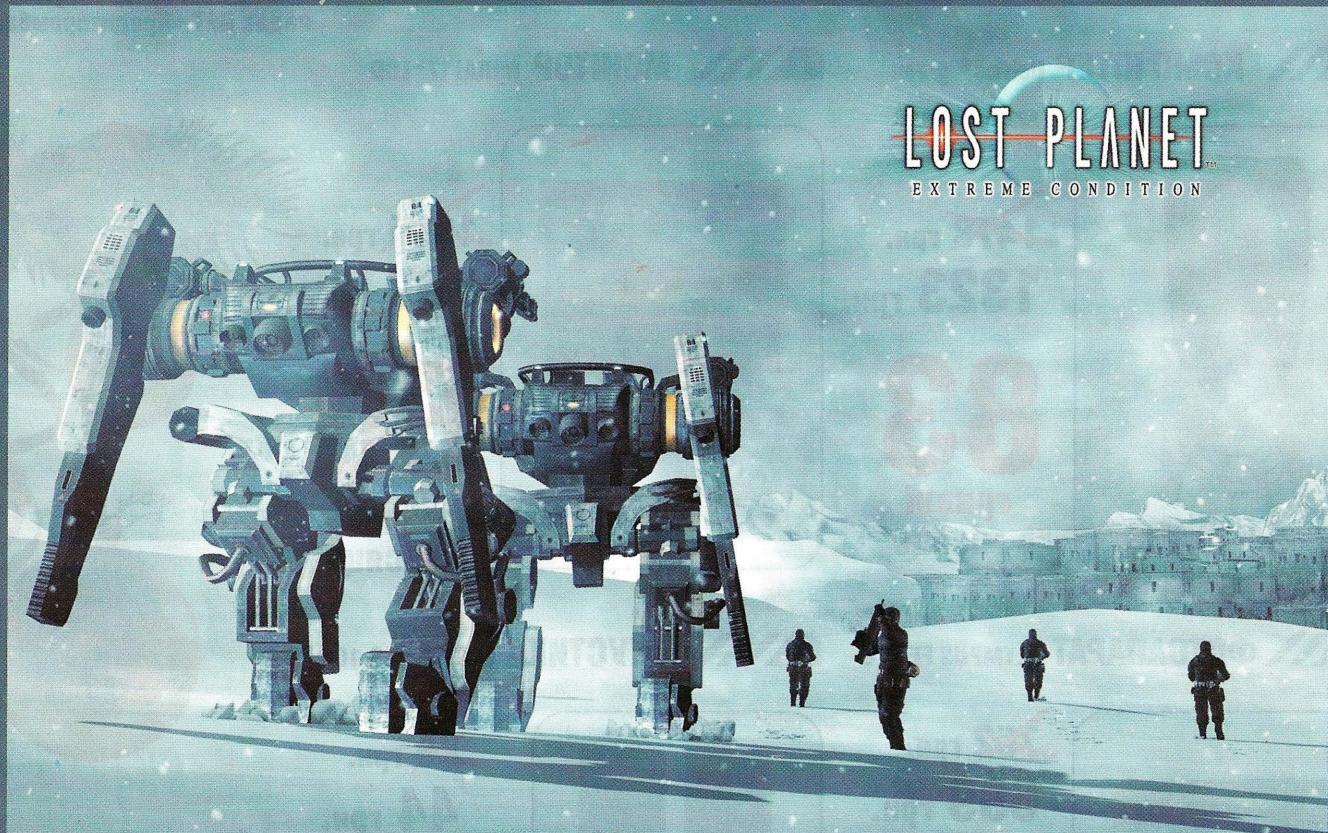
Жанр: Action

Издатель: Capcom

Разработчик: Capcom

Дата выхода: I квартал 2007 года

Сайт: www.lostplanet-thegame.com



Однажды в студеную зимнюю пору...

Одним из главных козырей компании Microsoft в развернувшейся битве титанов, безусловно, стал научно-фантастический экшен Lost Planet, разрабатываемый Capcom эксклюзивно для Xbox 360. Наряду с Gears of War, основная цель этого проекта – привлечь внимание игроков к консоли, ведь Xbox 360 до сих пор, даже через год после выпуска,

особым спросом не пользуется. Возможно, с выходом этой игры ситуация кардинальным образом изменится.

В плена у вечной мерзлоты

Проект от создателей серии Onimusha и Devil May Cry в принципе не может не вызывать интереса. Стилистически и концептуально Lost Planet напоминает произведения авторов фантастической литературы 80-х годов со всеми соответствующими особенностями. В основу

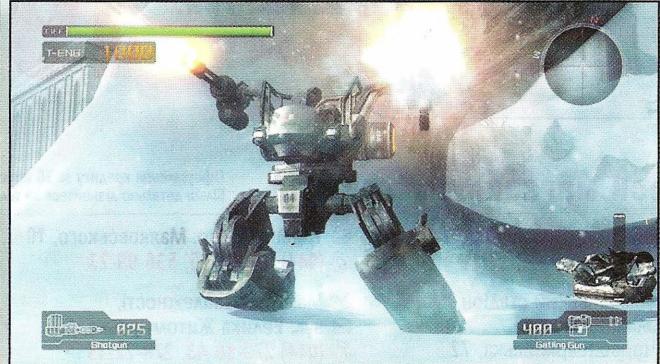
сюжетной линии игры положена история о попытке горстки людей выжить в сложных климатических условиях на скованной льдом планете и о столкновении с инопланетными существами Акридами.

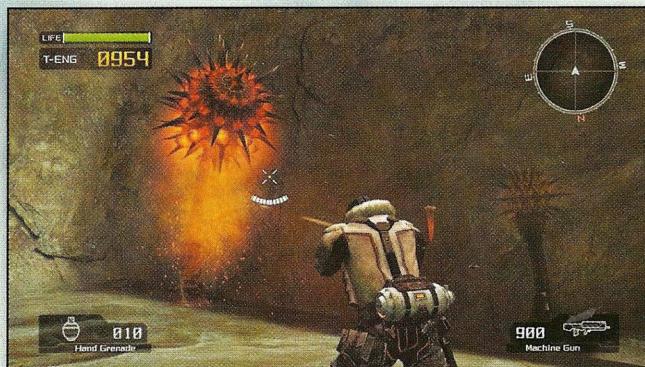
Игроку отводится роль пилота боевого робота Vital Suits по имени Уэйн. Во время одной из операций по зачистке местности он чуть не погиб из-за отказа устройства, стабилизирующего функции организма в суровых климатических условиях планеты. Вследствие

этого Уэйн частично потерял память. Пытаясь восстановить утраченные воспоминания, молодой солдат по стечению обстоятельств оказывается втянут в планы корпорации NEVEC, решившей уничтожить инопланетян, а заодно, как это бывает в историях о глобальных заговорах правительства и больших корпораций, немногочисленную колонию людей.

Мир смерти

В первую очередь Lost Planet подкупает своей атмо-





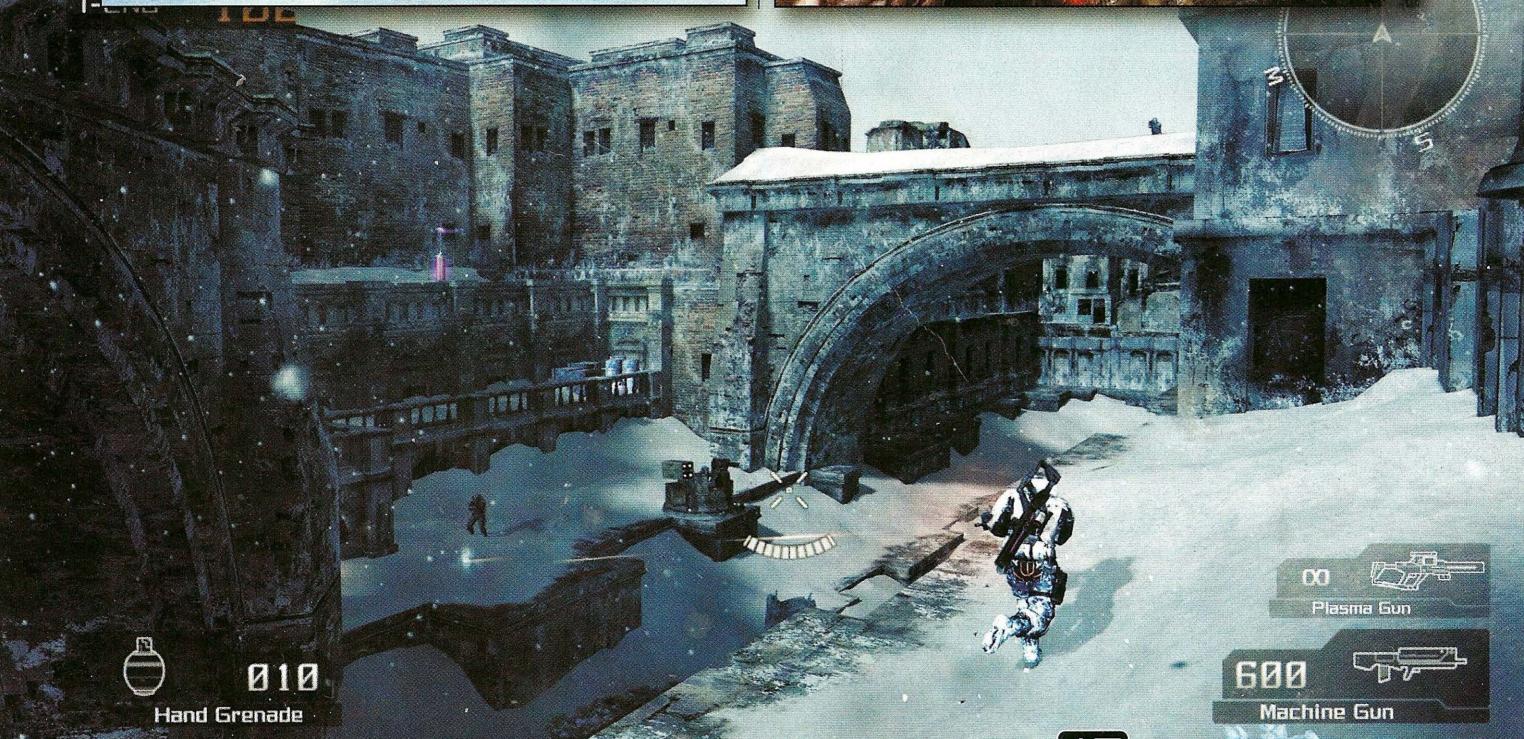
сферой. Авторам удалось создать убедительно живую игровую вселенную. Оглянись по сторонам: занесенные снегом дома, припаркованные возле тротуаров автомобили, искореженные заграждения, поваленные столбы линий электропередач с оборванными обледенелыми проводами, раскачивающиеся на ветру старые вывески некогда работавших магазинов, ресторанов и салонов...

Мир в *Lost Planet* более интерактивный и поведенчески

достоверный, нежели в других играх жанра *action*. Порывы ветра треплют края одежды героев, ноги солдат вязнут в сугробах, а пелена снега застилает глаза. Сложные погодные условия могут стать для вас как сложным препятствием в бою, так и сыграть на руку. Последнее возможно только в случае, если вы сражаетесь против наемников корпорации NEVEC, поскольку та же снежная буря снижает видимость и может дезориентировать противников. Если же

говорить об Акридах, то эти существа прекрасно приспособлены к арктическому климату планеты. Инопланетяне добывают из земли минералы, которые потом перерабатывают и используют как источник тепловой энергии для поддержания своей жизнедеятельности. В принципе, именно эти минералы и стали причиной конфликта между людьми и Акридами. Руководствуясь исключительно животными инстинктами, Акриды нападают и убивают каждого, кто осмелился при-

близиться к ресурсам. Их трудно засечь – гуманоидные существа выкапываются из-под земли, прекрасно маскируются на местности, наносят смертельные молниеносные удары и атакуют с воздуха. Противостоять им, держа в руках обычный пистолет или автомат, не имеет никакого смысла, поскольку их кожный покров невероятно стоек к повреждениям. Единственный способ дать достойный отпор Акридам – использовать роботов *Vital Suits*. Боевые механоиды, ос-





нащенные шестивольтовыми пулеметами и ракетницами, способны сметать все на своем пути, включая неприступные на первый взгляд заграждения и сооружения.

Стенка на стенку

Помимо одиночного режима, в игре будет присутствовать и мультиплер, рассчитанный на 16 игроков. Многопользовательская составляющая включает следующие забавы:

Elimination, в котором каждый снежный пират играет сам за себя, противостоя как другим игрокам, так и Акридам.

Team Elimination – одна команда сражается против другой команды до тех пор, пока противник не будет полностью уничтожен.

Post Grab – команды должны захватить как можно больше ключевых объектов.

Fugitive Hunt – один из игроков назначается на роль «охотника», цель которого – заработать как можно больше очков для своей команды. Остальные игроки сражаются с противниками и захватывают ключевые объекты. При этом смерть члена команды ведет к потере определенного количества очков. Игра заканчивается, когда кто-ли-



бо набирает максимальное количество очков или счет одной из команд становится равен нулю.

В дополнение к этому все желающие могут посредством сервиса Xbox Live бесплатно скачивать различные дополнения вроде новых карт, миссий и вооружения.

Ожидания...

Вымершие, скованные холодом и льдом города, безжизненные заснеженные ландшафты, роботы, ожесточенные боевые схватки между людьми и пришельцами (с жестким и натуралистич-

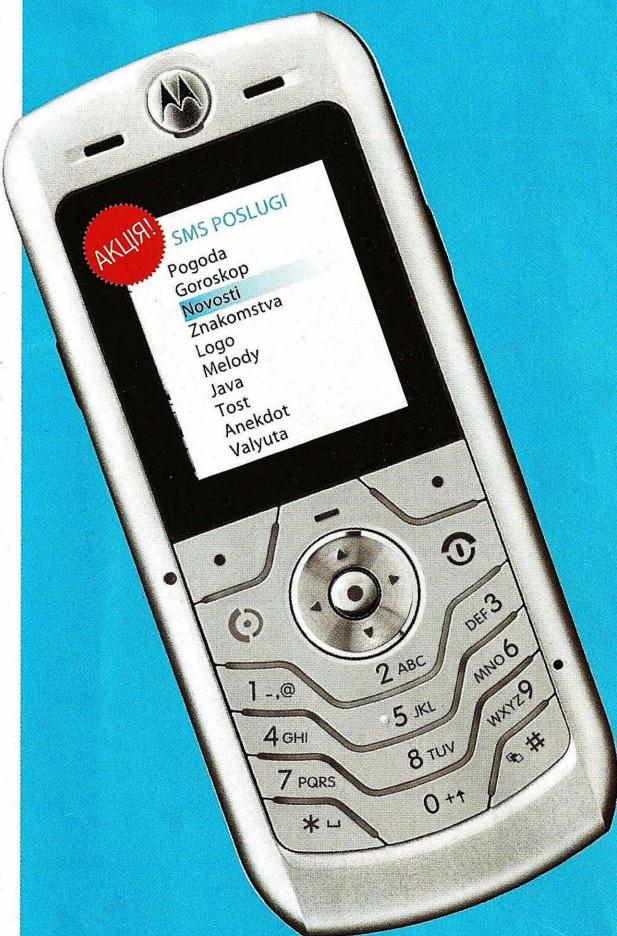
ным испытанием первых), эпический размах действия, реалистичная графика – все это не может не привлечь внимания игроков. Ждем-с!

Ольга Крапивенко,
helga666@mail.ru



Шукайте розділ «SMS POSLUGI»

в меню Вашого телефону, завантажуйте цікаву інформацію та розваги і отримуйте чудові подарунки !



- 700 фірмових футболок
- 300 mp3-плеєрів Samsung YP-MT6
- головний подарунок - автомобіль BMW 116i



Про детальні умови дізнайтесь на:
www.djuice.com.ua, www.kyivstar.net,
wap.djuice.com.ua або на wap.starport.com.ua та за телефонами 8 (067) 466 2 466, 8 (044) 466 2 466.

Акція проводиться по всій території України.

** одна бонусна одиниця контенту надається після замовлення двох одиниць контенту з однієї категорії.

СМС Послуги: Погода, Гороскоп, Новини, Знайомства, Заставки, Ріngtoni, Java-ігри, Тости, Аnekdoti, Курс валют. Розділи «SMS послуги», «Послуги Kyivstar», «Послуги djuice», «StarInfo» або «Kyivstar». Організатор Акції ТОВ «Інформ Мобіл».

З 28 листопада по 31 грудня завантажуйте контент, який знаходиться у розділах «SMS Poslugi», «Poslugi Kyivstar», «Poslugi djuice», «StarInfo» або «Kyivstar» та за кожну одиницю завантаженого контенту отримуйте бали.

Послуги*	Бали
Погода	0,8
Гороскоп	0,8
Новини	0,8
Знайомства	0,6
Заставки	8,5
Ріngtoni	8,5
Java-ігри	12
Тости	0,8
Аnekdoti	0,8
Курс валют	0,8

За кожне
друге
замовлення –
бонусний
контент**

* Бали нараховуються за контент, отриманий за допомогою SMS-повідомлень. Послуги платні. Додаткову інформацію про послуги та їх вартість можна отримати, відправивши порожнє SMS-повідомлення на номер 4000 (вартість відправлення SMS- повідомлення на номер 4000 згідно з Вашим тарифним планом).

- Якщо Ви набрали від 10 до 20 балів - маєте шанс отримати одну з **700 фірмових футбольок**;
- Якщо Ви набрали від 20 до 50 балів - маєте шанс отримати один з **300 mp3-плеєрів Samsung YP-MT6**;
- Якщо Ви набрали від 50 та більше балів - маєте шанс отримати **автомобіль BMW - 116i**.

Інформація про переможців буде розміщена на WAP - сторінках wap.djuice.com.ua та wap.starport.com.ua



Акція триває з 28 листопада до 31 грудня 2006 року включно.

ВТОРАЯ МИРОВАЯ

★ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ ★





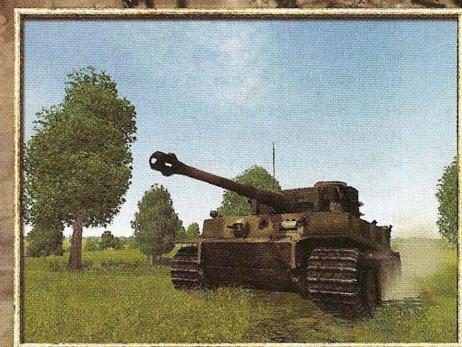
"Друга Світова" – масштабна тактична стратегія у реальному часі, що охоплює основні події, які відбувалися в Європі з 1939 по 1945 роки, починаючи із захоплення Польщі і закінчуючи капітуляцією Німеччини.

У грі з високою достовірністю відтворена атмосфера епохи – близько 200 детально змодельованих моделей техніки; 150 зразків стрілецької зброї; 150 зразків уніформи солдатів і офіцерів; чотири десятки місій, які розгортаються на картах, створених на основі документів часів Другої Світової війни; війська шести країн, включаючи радянські, британські, американські, французькі, польські і німецькі підрозділи.

"Друга Світова" дає гравцям можливість відчути себе командиром реального військового підрозділу тих років. Кожен солдат і офіцер тут – особа з своїми характеристиками і уміннями, які міняються в процесі гри. Обов'язок командира – берегти кожного бійця, адже втрата навіть одного з них може коштувати перемоги.

"Друга Світова" створюється на модифікованій основі "Іл-2 Штурмовик" і відрізняється високим рівнем деталізації, застосовуючи технічні можливості відеокарт останнього покоління.

"Друга Світова" – це не просто гра, це справжня інтерактивна енциклопедія, в якій з високою точністю, з використанням креслень і фотохроніки військових років відтворена військова техніка, а також будівлі, військова уніформа і ландшафти полів битв.



Название: **Dark Messiah of Might and Magic**Разработчик: **Arcane Studios**Издатель: **Ubisoft**Жанр: **Action с элементами RPG**

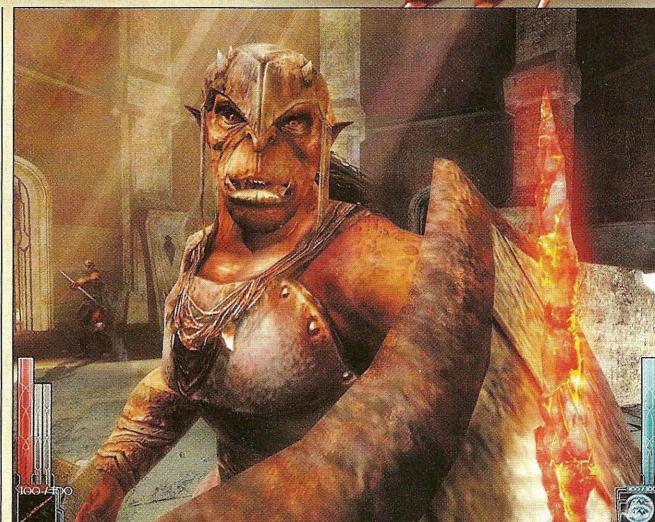
Системные требования: Pentium 4/Athlon XP 2,2 (3,0) ГГц, 512 Мб (1 Гб)

RAM, 3D-ускоритель с 128 Мб памяти, DirectX 9c, 7 Гб на жестком диске

Официальный сайт: www.mightandmagic.com

ОЦЕНКА:	11
Графика:	11-
Геймплей:	10
Управление:	9
Звук:	10
Сюжет:	11

The Dark Messiah

Свежеиспеченное

Доброго времени суток,уважаемые геймеры-кулинары. Сегодня мы представляем вам совершенно новое, но так давно вами ожидаемое блюдо. Это – суп, в который нарекли кусочки ингредиентов других известных блюд, аккуратно перемешали, после чего долго томили на медленном огне. Как ни странно, кушанье получилось не только съедобным, но и весьма вкусным. Несмотря на это, вы все еще можете ощутить множество знакомых приправ и пожаловаться на то, что нечто подобное вы уже ели. Что ж, на вкус и цвет... *Dark Messiah of Might and Magic* подано, сэр. Дегустируйте.

Добро, как всегда, побеждает Зло

В то время, как мы ждем, пока вода закипит, поговорим о сюжете. Всем и каждому известно, что Зло просыпается, как только чует приход своего Босса. Тут же начинаются массовые варварские налеты на города и деревни, некромансерские набеги на мирные кладбища и, следовательно, огромные наплывы трупов в реках и озерах. Все это безобразие творится до тех пор, пока не случается одно из двух: либо приходит Чак Норрис, ударом ноги с разворота убивает всех сразу и уходит как ни в чем не бывало, либо появляется храбрый герой

в сверкающих доспехах, отыскивает Босса и культурно объясняет ему, что мир захватывать негоже. После чего убивает его и уходит.

В данной игре Боссом является непосредственно *Dark Messiah*, а храбрый герой – ты, и зовут тебя – Сарес (Sareth). Проблема с мессиями заключается в том, что они, как пиво, – неважно, темное или светлое, главное, чтоб было холодное. Вот и придется во время игры узнать, кто этот Мессия и Темный ли он на самом деле, или Йода уже успел промыть ему мозги лекциями о вреде гнева и страха. Больше сказать не могу, ибо раскрою интригу.

Плагиат?

Нет, подражание

В наше варево – то бишь игровой процесс. Берем львиную долю *Half Life 2*, чистим шкурку и бросаем в кастрюлю целиком. Я слышу крики недоумения?.. Что поделаешь, от дядя Valve наш Мессия перехватил далеко не только движок. Многие уровни прямо таки копируют приключения доктора Фримена, который в начале игры убегал по крышам, а Сарес – наоборот, догонял. У Фримена была милышка Аликс, у Сареса – Лиана, и обе, ясное дело, неравнодушны к своим героям.

Но вот Source товарищи из *Arcane* использовали на сла-

ву. Конечно, видя, как на орка падает огромная каменная статуя, опоры которой ты собственноручно подбил, можно безразлично сказать «Та, скрепы!» или «Ну и? Физика. Видели и не такое», однако стоит ли? Разработчики действительно постарались сделать мир максимально ин-

боевой системой от первого лица, красивейшими добивающими ударами, сопровождающими фонтанами крови, особыми видами оружия (лук, стреляющий веревками, по которым можно лазить) и нестандартным подходом к убийству боссов. Касательно поведения ИИ мало что можно сказать

игры обещали, что враги смогут делать все, что может главный герой, они ни на йоту не соврали.

Больше всего радует полный эффект присутствия – только в Dark Messiah приходит понимание, что такое игра «от первого лица». Можно увидеть свое тело, руки и ноги, движе-

в в красивую тарелку, поставить на красивое блюдо и украсить столовыми приборами. В графическом плане с игрой почти все хорошо. Качественная прорисовка моделей, умопомрачительная анимация заклинаний (обязательно посмотрите на файербол!), привыканье глаз к свету.



терактивным, оставляя за игроком выбор: убить противника в прямой схватке, использовать для этого подручные средства (этот пункт проработан на ура) или вовсе миновать, скрываясь в тени.

Далее идет мелко нарезанный Arx Fatalis. Еще бы, ведь это первое и единственное до Dark Messiah создание Arсane. Оттуда явно взята атмосфера игры, диалоги и поведение противников. «Моя вчера съесть два маленьких круглых печени орка!», – начал вещать один гоблин в руинах храма. «Твоя дурак. У орка одна большая печень, ты съешь два чего-то другого», – ответил второй, после чего первый побежал выпускать на волю содержимое завтрака. Приколы в игре достаточно, чтоб повысить настроение, но и в разумных пределах, чтоб не сбить серьезную атмосферу.

Остальное пропускаем через мясорубку и высываем в кастрюлю. Внутренний голос вселившийся в героя девушки Ксаны (похожей на матерую порноактрису) ассоциируется с программой Cortana из Halo, простые элементы стэлса практически полностью слизыны с «Хроник Риддика», а не заменимый удар ногой, по словам разработчиков, был взят из Duke Nukem.

Теперь время это все посолить инновациями – отличной

с уверенностью. С одной стороны противники и правда умные – прыгают, лазят по лестницам, достают луки, если герой убегает, еще они реагируют на звук... Но если на protagonista таки прет орк, значит ему все равно, что находится между тобой и им – будь то обрыв, костер или его родная бабушка, он пробежит через все с целью надавать тебе по голове. В итоге появляется приблизительно 30-процентная вероятность, что противник убьет сам себя еще до того, как доберется до героя. Зато если доберется – берегись. Твои атаки будут блокироваться, от них будут уклоняться, тебя будут толкать, хватать за шею и кидать с обрывов. Когда создатели

ния естественны, и почти чувствуется оружие в руках. Кстати, в игре четыре типа оружия: мечи, кинжалы, луки и посохи. Как ни странно, все «уравновешены в правах»: мечи – сила, кинжалы – скорость, лук – дальность. Порох – штуки особенные, и лично мне они понравились больше всех. Самое слабое и медленное оружие, зато одним махом оглушает или сбивает с ног противника, что позволяет добить его на земле. Ребрышки ХРЯСЬ!.. Красота ☺...

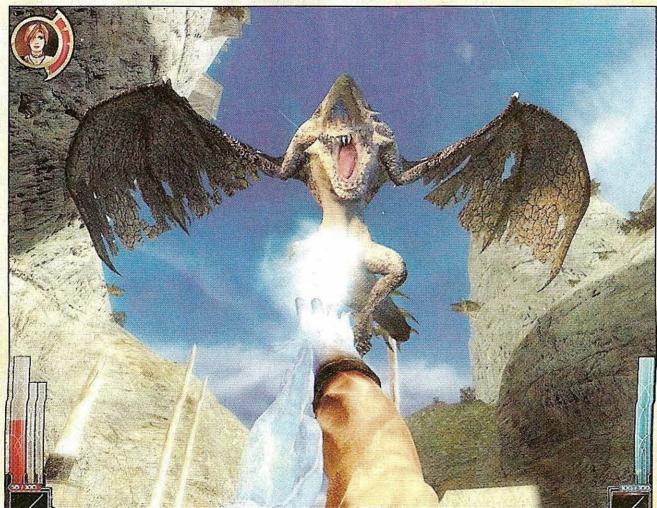
Что написано программером – не вырубишь топором
Прямо из кастрюли вышеописанную стряпню есть никто не будет – нужно налить ее

Беда лишь в том, что текстурных глюков – пруд пруди. Порой попадаются мерцающие стены, бесцветные участки или проходящие друг через друга объекты. Мелочь, конечно, но обидно. Добавьте сюда еще и кривую оптимизацию: мощная машина практически полностью соответствует рекомендуемым системным требованиям, но ради производительности приходится отказываться от сглаживания, отражений и теней, а остальное выкрутить на «среднее», дабы не было «показа слайд-шоу».

Но самое большое горе заключается в одном. С предыдущими играми серии Dark Messiah разделяет только частицу названия. Все RPG-элементы ограничиваются инвентарем и скайл-поинтами, которые и то появляются сами по себе, после достижения определенной точки. Их можно тратить на развитие трех веток – боевой, магической и «разной». В последнюю включены способности вора. Жаль, но никакого тебе свободного мира. Грех сетовать – нас об этом давно предупреждали, но все же хотелось бы тряхнуть стариной.

Вот такая неоднозначная игра получилась. Мне лично понравилось. Понравится ли вам? Пробуйте. Приятного аппетита.

Дима [Butcher] Язовицкий



Название: Alien Shooter 2

Разработчик: SIGMA Team

Издатель: 1С

Жанр: action/arcade

Системные требования: Pentium 4/Athlon XP 1.5 ГГц, 512 Мб, 64 Мб 3D Video

Официальный сайт: www.alienshooter2.ru

ОЦЕНКА:

10+

Графика:

9

Геймплей:

10+

Управление:

9

Звук:

7

Сюжет/концепция:

6

Симфония огня и соплей



Бывает такая засада – всем игра хороша, всем замечательна, а толком ничего написать не получается. Почему? Все очень просто: главное в игре – тот самый драйв, от которого адреналин просто из ушей капает. А все остальное – просто второстепенные приложения, обязательные добавки к общей картине.

Что для нас был Alien Shooter? Если разобраться – ничем особенным, еще одним аркадным способом убить манипуля-

тор типа «мыши». Но ведь разбираться никто не желал, как раз наоборот – выколотить еще немнога очков из инопланетной живности. Как раз тот уникальный случай, когда значение имеет только сам игровой процесс.

Однако ничто не стоит в наше время на месте, вот и процесс истребления каверзных гостей из одной далекой галактики ко второй части подвергся разносторонней доработке.

Представьте себе, появился даже сюжет! Старый, изби-

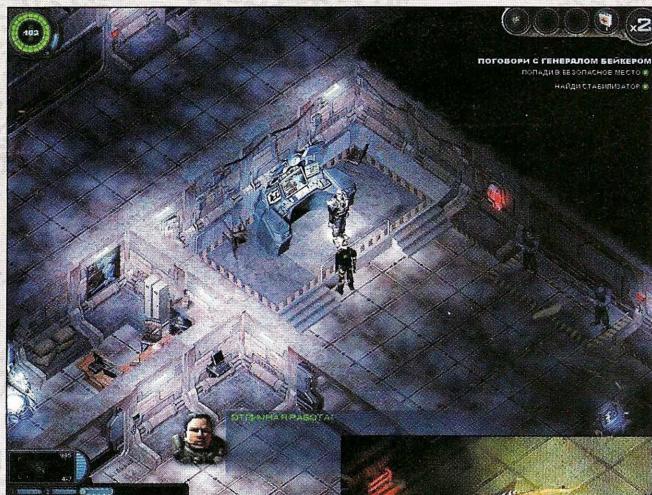


тый, затертый до дыр, а те, в свою очередь, латаны белыми нитками. Группа крутых спецназовцев получает задание пробраться на секретную базу одной очень невезучей корпорации, а затем разобраться со всеми ее проблемами. Проще говоря – пристрелить все, что движется, и взорвать все, что взрывается. А если при этом еще и что-

то удастся спасти – так вообще замечательно. Периодически сюжет радует бредовыми заворотами, но придумать что-либо получше просто нереально.

Разумеется, не обошлось без дополнительного украшательства. SIGMA Team было создано множество новых злобных внеземных страшил, аккуратно рассыпающихся в мелкую разноцветную окошку после длинной пулеметной очереди. Стандартный режим отстрела монстров приобрел разнообра-





зие. Ролевые элементы этому способствовали – всегда и везде.

Все параметры героя приобрели вид характеристик и умений, усердно прокачиваемых для поддержания оптимальной боеспособности героя. Помимо опыта сбору подлежат и денежные средства, в беспорядке разбросанные по уровням или хорошо припрятанные в секретных комнатах. Деньги очень быстро оседают в магазинах. По мере прохождения продавцы достают из-под прилавка все более мощные игрушки, и главное – не потратиться до появления самого «вкусного». И прокачать соответствующие навыки, разумеется. Распределение опыта сделало игру разнообразнее, сложнее и увлекательнее.



Война с пришельцами сопровождается драйвовыми композициями. Беда лишь в том, что треков не так много, как хотелось бы, чередуются они в произвольном порядке и приедаются уже к первой половине игры.

Наконец-то появился полноценный мультиплеер, другие всемирно любимые режимы игры тоже никуда не делись.

Подводя итоги, можно однозначно сказать, что SIGMA Team продвигается в правильном направлении. Alien Shooter 2 при отсутствии явных недостатков и ощутимых преимуществ вполне заслуженно может считаться хитом без дополнительных пояснений и оговорок.

Goblin z7z



ТЕЛ. +38 (067) 509-17-37, (044) 561-86-09

55 (067) 369 17 07, (044) 361 99 99
WWW.RUSSOBIT-M.COM.UA

E-MAIL: INFO@RUSSOBIT-M.COM.UA

ИЗДАТЕЛЬСТВО, ОПТОВАЯ ТОРГОВЛЯ ВЫДАЧА СЕРТИФИКАТОВ ИГРОВЫМ КЛУБАМ

Название: Вторая мировая**Жанр:** тактическая стратегия**Разработчик:** 1С**Издатель:** 1С, games.1c.ru**Системные требования:** процессор с частотой 2,6 ГГц (рекомендуется 3,4 ГГц), 512 Мб оперативки (рекомендуется 1024 Мб), 128 Мб видео**Сайт игры:** ww2.games.1c.ru**ОЦЕНКА:**

8

Геймплей:

10

Графика:

8

Звук:

10

Управление:

7



Симулятор войны



Опять двадцать пять?

Тихо, тихо, успокойтесь! Да, «Вторая мировая» – еще одна стратегия по «всем известной войне». Да, осень сего года подарила нам просто море стратегий «на тему», и это уже начинает надоедать... Да, Company of Heroes рулит и ничто с ним не может сравниться. Но это не повод заочно вешать ярлыки на «ВМ». Дело в том, что «Вторая мировая» не похожа на полуаркадные СоН и «В тылу врага II». Это совершенно иная игра. Более реалистичная, более достоверная, более масштабная...

Реализм № 1. Simulatuare...

Мои любимые игры о Второй мировой – Company of Heroes и серия Commandos – покоряют геймплеем и тем, что во время прохождения игры я действительно отдыхаю. Против них «Вторая мировая» – прямо противоположная игра, которая не дает возможности расслабиться. Это все равно, что поставить рядом NFS Underground и GTR2. В обеих нужно

ездить, цель вроде бы одна, но разница в том, что более аркадный Underground расслабляет, а GTR2 же – напротив, лишний раз осмотреться и согнать кошку с клавиатуры не даст. Так и здесь. Мы и вправду попадаем на поле битвы. Как ему и положено быть, оно большое и бескрайнее (краев действительно не видать). Пушки не дают пехоте подобраться на расстояние выстрела. Траектории их залпов рассчитываются с предельной точностью, учетом расстояния, баллистики, силы и характеристик снаряда. То же самое касается и всего остального. Абсолютно вся техника воспроизведена в игре с точностью как внешне, так и по своим характеристикам и поведению во время битвы.

Реализм № 2. Pepelats...

Весьма интересной, на мой взгляд, является система «универсальных солдат». Каждый солдатик имеет свое имя и фамилию, притом два одинаковых сержанта Пети вы не встретите. Но несколько пугает то, что

любой Вася, который очень редко бывал на уроках военного училища, способен без особых трудностей обращаться со всеми видами техники. Пожалуй, это единственное, что вызывает сомнение в реалистичности происходящего.

Реализм № 3. War map...

Удивительно и приятно, что на краю карты не видно ни фишек и границ, ни уж тем более срубленного куска и пустоты. За горизонтом 2-километрового поля битвы отчетливо видно продолжение леса и прилегающей к карте территории. Оттуда, кстати, появляется подкрепление. Реализм, вот он здесь!

* * *

Обещанная энциклопедия военных единиц представлена во всей красе. Но заглядывать в нее каждый раз совсем не обязательно, потому что при одном лишь клике по юниту сразу можно узнать, кто он такой, чем питается и где живет его любимая девушка. Информация о любом солдате или технике – просто исчерпываю-

щая. Что интересно, все параметры на что-то влияют и за что-то отвечают (кто-то шепнул ArtMoney? Я не слышал...).

Множество миссий кампании позволят нам сразиться за каждую из пяти сторон (СССР, Великобритания/США, Германия, Франция, Польша) и насладиться просто огромнейшим количеством часов геймплея. При всех многочисленных достоинствах «Второй мировой» не хотелось бы акцентировать внимание на недостатках игры. Но все же графика, которая в такой игре совсем не обязана быть красивой, могла бы быть и более выразительной. Да и управление камерой реализовано не самым лучшим образом. Но не стоит забывать, что эта стратегия делалась на базе наработок авиасимулятора «ИЛ-2: Штурмовик», что многое объясняет...

P. S. На форумах в Интернете много людей жалуются, что без обновления на некоторых ПК (в основном с процессорами AMD) игра «лагает не-попецки». Ставьте патч!

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

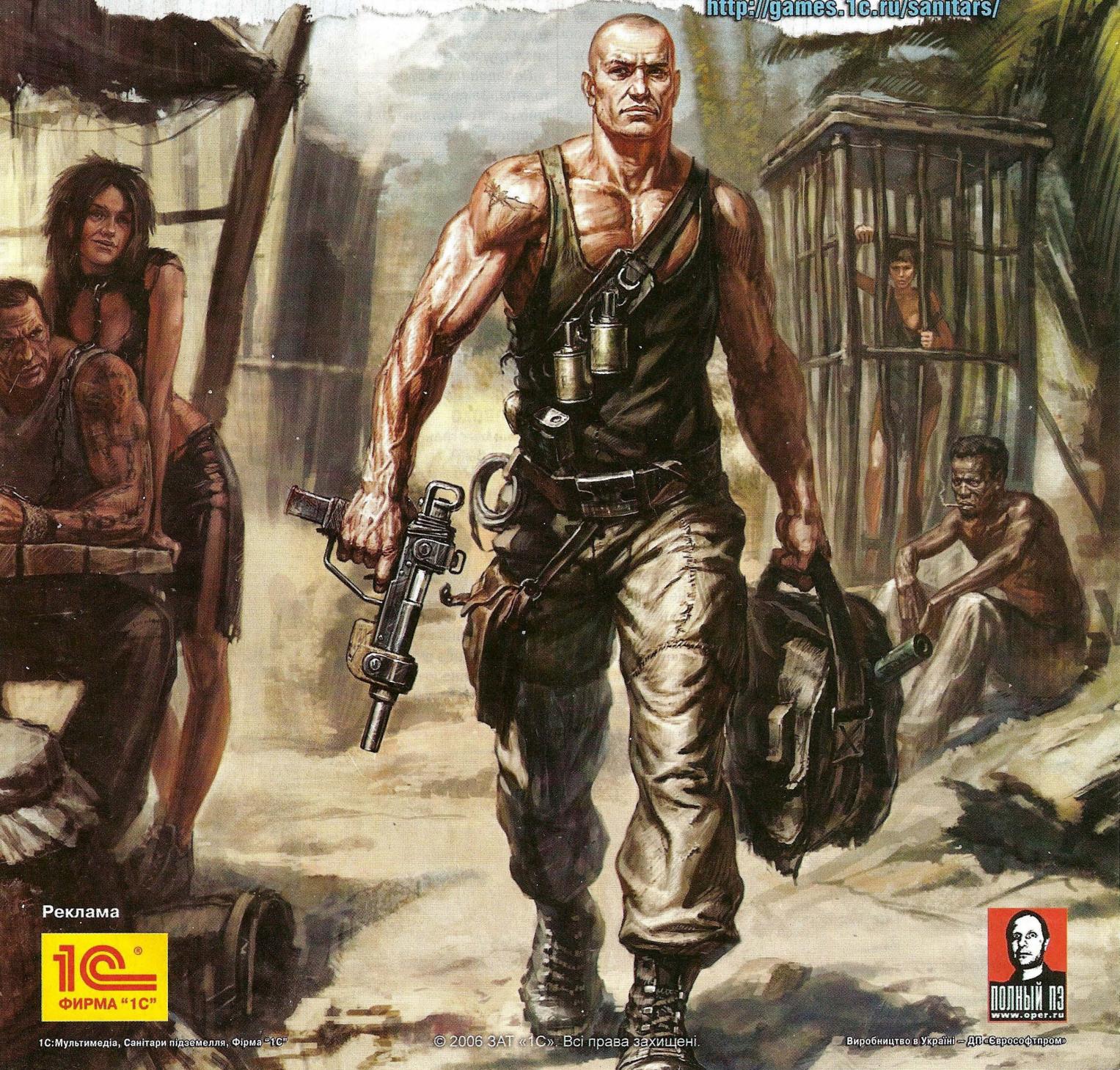
1С МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, <http://games.1c.ua>

САНІТАРЫ ПОДЗЕМЕЛЛЯ

Рольова гра про пригоди диверсanta-десантника на планеті-тюрмі, у всесвіті, який вигадано Дмитром Пучковим, більш відомим як ст. о/у. Goblin

<http://games.1c.ru/sanitars/>



Реклама



Название: Battlefield 2142**Жанр:** First Person Shooter**Разработчик:** Digital Illusions, www.dice.se**Издатель:** Electronic Arts, www.ea.com**Системные требования:** процессор с частотой

1.7 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Сайт игры: battlefield2142.ea.com**ОЦЕНКА:****Геймплей:**

11

10

Графика:

10

Звук:

12

Управление:

11

НИ НАЗАД, НИ ВПЕРЕД И ДАЖЕ НИ НАОБОРОТ

2142 BATTLEFIELD



Отец сетевых шутеров, который плавно вписался в компьютерные клубы и занял место между монстрами Quake, Unreal, Counter Strike; который не отобрал у них поклонников и в то же время набрал огромное количество собственных фанатов; который с годами почти не изменился, но стал еще лучше; который знает толк в командных сетевых баталиях; который носит гордое имя – *Battlefield*. Очередной его версии и посвящается эта статья.

На сей раз сражения происходят в недалеком будущем, приблизительно через полторы сотни лет – в 2142 году. Пустынное поле битвы заполнит современная техника, солдаты возьмут в руки новое оружие, а ощущения от игрового процесса останутся прежними. Ведь представление то же, только декорации другие...

Не все сразу!

Не удивляйтесь тому, что геймплей почти не изменился и не отличается от предыдущих *Battlefield*. Солдаты бега-

ют по карте и отстреливают врагов, захватывая контрольные точки или уничтожая базу противника (в зависимости от выбранного режима игры). Но сразу ощутить атмосферу будущего вы не сможете. Начальное оружие не внушиает доверия, придется немного потерпеть, ведь с переходом на следующие уровни появится возможность его менять.

Не пешеход

Но стрельба из любого, даже самого крутого оружия не сравнима с управлением техникой. Игрок может оседлать двуногого робота, суперсовременный вертолет, небольшую полуспортивную бронемашинку с пулеметом на крыше (назвать ее танком язык как-то не поворачивается) или любую стационарную пушку на своей базе. Техника отлично сбалансирована как в отношении управления, так и по своим характеристикам.

Особенно эффектно смотрятся громадные роботы. Они могут похвастать не только «хорошим телом», но и неслабыми боевыми качествами. Правда, придется привыкать к особенностям их передвижения. У ро-

бота, подобно человеку, две ноги и высокое тело, однако во время ходьбы иногда возникают трудности.

Порадовали и вертолеты. За прошедшие годы они стали быстрее, а управлять ими теперь намного проще, но вот целиться во врага с воздуха не легко. Плохи дела только с танчиками. Они ездят быстро, но взорвать бронемашину проще простого. Да и великий AI не умеет правильно управлять ею, и наши напарники то и дело врезаются в деревья. Так что бразды правления лучше брать в свои руки...

Неплохо

Было бы странно, если бы

в очередном *Battlefield* графика оказалась плохой. С этим все в порядке, внешне игра

стала немного лучше предыдущих частей, появилось больше спецэффектов, а карты наполнены атмосферой будущего. Порадовала и озвучка русской версии: хорошо подобраны голоса, реплики частенько перетягивают юмором. Сама же игра произвела хорошее впечатление. Это один из лучших сетевых шутеров этого года.

СанСаныч
Гусленко



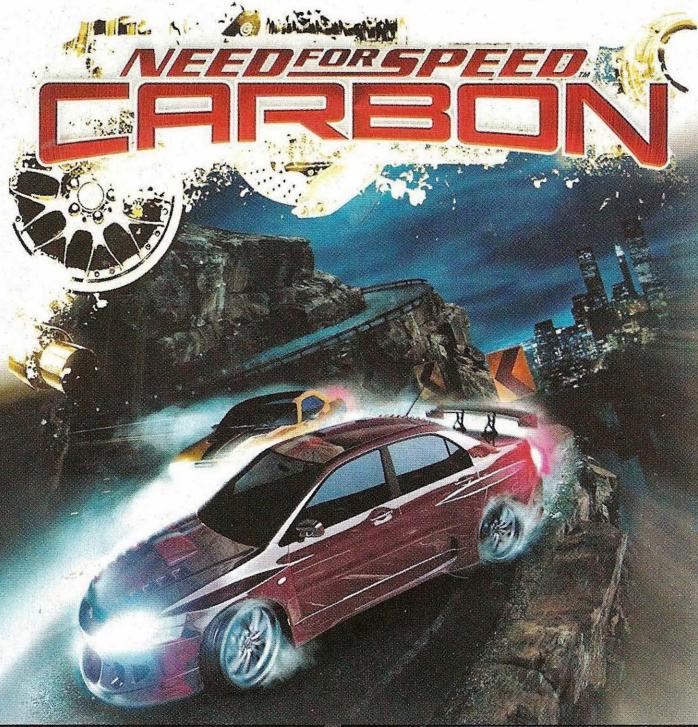
Название: Need for Speed Carbon**Жанр:** racing**Разработчик:** EA Black Box**Издатель:** Electronic Arts**Системные требования:** процессор

с частотой 1,7 ГГц, 512 Мб оперативки, 64 Мб видео

Сайт игры: www.ea.com/nfs/carbon/us/index.jsp

ОЦЕНКА:
Геймплей: 8
Графика: 7
Звук: 11
Управление: 8

9
8
7
11
8



Стая стритрейсеров рвется в бой



Та самая BMW M3

Попсовики и иже с ними

Эх, «карбон», не знал бы я твоих бабушек и дедушек, надавал бы по шее как следует и в угол (в азтой) поставил бы перевоспитываться. Совсем от рук отился ты в этой заморской EA Black Box. Начал курить, пить, еще немножко – и в гей-клуб заявку подашь?! Два бала...

Да уж, времена настали... Need for Speed, лучшая серия гоночных аркад, превратилась в черт знает что. Сначала мы простили Underground 2 его однообразие, затем не акцентировали внимания на недостатках Most Wanted, нелепой

физике автомобилей и отсутствии баланса в характеристиках машин (помните ситуацию, когда малолитражка «делала» суперкар?), а сегодня, видимо, мы должны молчать, смотря на расстроенные лица фанатов серии, которые наконец-то дождались Carbon? Делать вид, будто все хорошо? Улыбнемся и машем? Не в этот раз!

Кукла Маша, кукла Даша...

Имея в руках хороший инструмент, было бы глупо не использовать его для создания чего-либо. Это касается многих вещей, но никак не компьютерных игр. Игроки ведь хотят новеньского и свежего, а EA намеренно выпускает клоны, конвейер по производству ко-

торых считается открытым еще со времен NFS Underground. Нет, никто не говорит, что последние четыре игры сериала одинаковы. Но уж как-то слишком они похожи друг на друга, принцип «добавить того, убрать этого, подправить то» здесь, на мой взгляд, не уместен.

Если до этого Need for Speed был клонирован только один раз, когда High Stakes повторил Hot Pursuit, но при этом полностью исправил все его недостатки, то Carbon – сборная солянка из трех предыдущих частей, которая нам не принесла практически ничего новеньского. Разработчиков можно было бы понять, если бы они просто собрали все лучшее и поместили в одну игру, так нет. То ли из-за спешки, то ли из-за нашествия

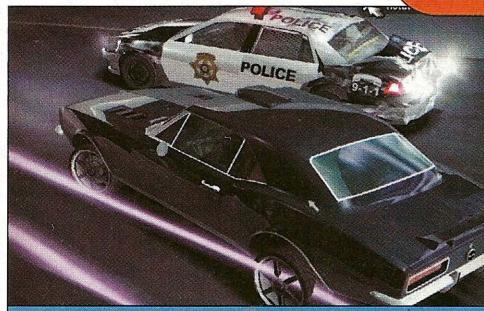
мамонтов на тонголезское племя, EA слепила «Карбон» таким образом, что в него играть совсем неинтересно. Неинтересно потому, что все здесь происходит как две капли воды похоже на виденное нами в предыдущих трех играх серии. Но самое удивительное то, что в том же Underground некоторые моменты были реализованы намного лучше. Ладно, давайте разбираться, что тут почем...

Моя территория, мой район

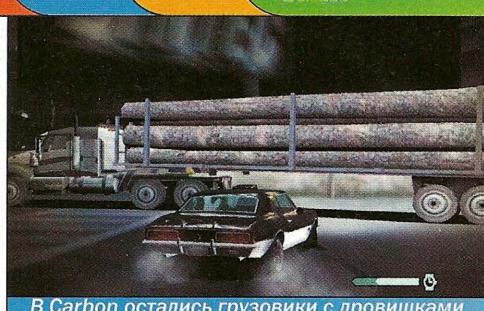
Сюжет Carbon (а нужен ли он автогонке?) продолжает Most Wanted. Здесь мы встретим вернувшуюся к нам BMW M3 и полицейских, но воевать на этот раз придется с бандитами. Их немного, но они сильны и могут

ственны. Каждый автомобилосбандит осаждает в своем районе, жрет свой хлеб, ездит по своим дорогам и контролирует свою территорию (район), разукрашенную на карте в соответствующий цвет. Как вы понимаете, главному герою предстоит закрасить всю карту своим карандашом и победить всех гонщиков в городе. Что делать? Захватывать территории. Десяток заездов, схватка с боссом района и... район ваш.

На первый взгляд идея хороша и может разбавить приевшийся геймплей. Но захватывать районы быстро надоедает, из-за того что заезды слишком уж похожи друг на друга. Кстати, город не с чистого листа делал-



Копы тут намного тупее. А жаль!



В Carbon остались грузовики с дровищами из Most Wanted

ешь, дрифтингом заниматься намного проще. Стоит отметить интересную фишку – езду с партнерами. Наш брат по рулю может блокировать соперника, разведывать скрытые пути на карте или помочь хорошо разогнаться. Что-то похожее

являющиеся на карте дешевые «левые» заезды не вносят разнообразия. Хорошо только, что можно в любую точку телепортироваться и не тратить время на то, чтобы добраться до нее...

Весьма интересно продуманы схватки с главарями районов. Сначала вы будете преследовать оппонента и набирать бонусные очки. Чем ближе до него расстояние (или чем дальше опережение), тем быстрей набираются очки. Следующая гонка-догонялка заставит удирать от того же главаря, но теперь уже очки не добавляются, а отнимаются от набранных в предыдущем заезде. Опять же, чем дальше оторвались, тем медленнее отнимаются очки, и наоборот.

внутренности машины поддаются регулировке – можно выбирать, например, между максимальной скоростью или ускорением. Причем все интуитивно понятно и не вызывает никаких трудностей. Внешне машины можно не только обвесивать разными деталями и обвесами, но и регулировать их местоположение, размеры, глубину и т. п. Таким образом можно создать совершенно уникальный облик автомобиля. Жаль только, что набор этих самых деталей невелик.

Типа вот!

Внешне Carbon чем-то напоминает MW, только на него уже наложен не коричневый цвет, а синий, блума теперь намного больше, а машинки смотрятся более мультишно. Очень порадовала озвучка, музыка идеально вписывается в игровой процесс. Надеюсь, что в следующий раз EA не лопухнется с геймплеем и выпустит более интересный и играбельный проект. Пока же мы имеем слишком короткую и несколько скучную игру. Подождем, что на это ответит Test Drive Unlimited, ждать осталось совсем не долго.

СанСаныч
Гусленко

Горячее преследование, почти как в фильме

ся, к нему припаяли «запчасти» из предыдущих частей *Need for Speed*. А чтобы никто не замечал, картинку намылили здоровой порцией блума. Но сейчас не об этом.

Боянистый геймплей

Заезды похожи друг на друга, словно братья-близнецы. Нет той динамики, что была раньше. Да и набор этих заездов не слишком велик: гонки от точки до точки, кольцевые, заезды на время, накопление скорости и дрифт. Драг-рейсинга нет, а дрифт изуродован до неузнаваемости. Скользить по трассе теперь не то чтобы трудно... просто машина ведет себя неадекватно. Кроме того, немного усложняет скольжение узкая трасса и возможность врезаться в гору или слететь вниз с обрыва трассы. Однако со временем, когда привыка-

мы видели в *Ford street racing*, но тут идея немного упрощена.

Во время гонки могут неожиданно прицепиться копы и задержать вас прямо на поле боя. Они, правда, намного тупее своих друзей из MW, но тоже способны пощекотать нервишки. Трафик же наоборот немножко набрался ума-разума. Если ехать по встречной прямо на невинную машинку, она постарается найти способ избежать аварии. В остальном же все по-старому. Хотя нет, не совсем по-старому. Ездить по городу теперь скучно и делать там нечего. Копы тупые, районы как две капли воды похожи друг на друга, того ощущения большого и разнообразного города, как в U2, не встретишь. Магазинов вообще нет – по одному на город, а все апгрейды делаются в родной хате. Скучно. Даже изредка по-

Если долго тянуть за уши, они ведь и оторваться могут

В Carbon'е машины разделены на три класса. Фактически это сделано ради недавно вошедших в моду мускл-каров. Но такая идея притянута за уши, потому что остальные два – экзотик и тюнер – городские автомобили, которые (по идеи) должны находиться в одном классе. К экзотическим тачкам попали машины с оригинальным дизайном, а в класс тюнер – все остальные.

Тюнинг автомобилей, хотя и не представляет огромной свободы действий, теперь позволяет делать очень оригинальные автомобили. Доработка



Название: **Just Cause**

Жанр: клон GTA

Разработчик: Avalanche Studios, www.avalanchestudios.seИздатель: «Одиссей», www.odyssey.od.ua

Системные требования: процессор с частотой 1.4 ГГц, 512 Мб оперативки, 64 Мб видео

Сайт игры: www.justcausegame.com

ОЦЕНКА:

Геймплей:

Графика:

Звук:

Управление:

Сюжет:

6

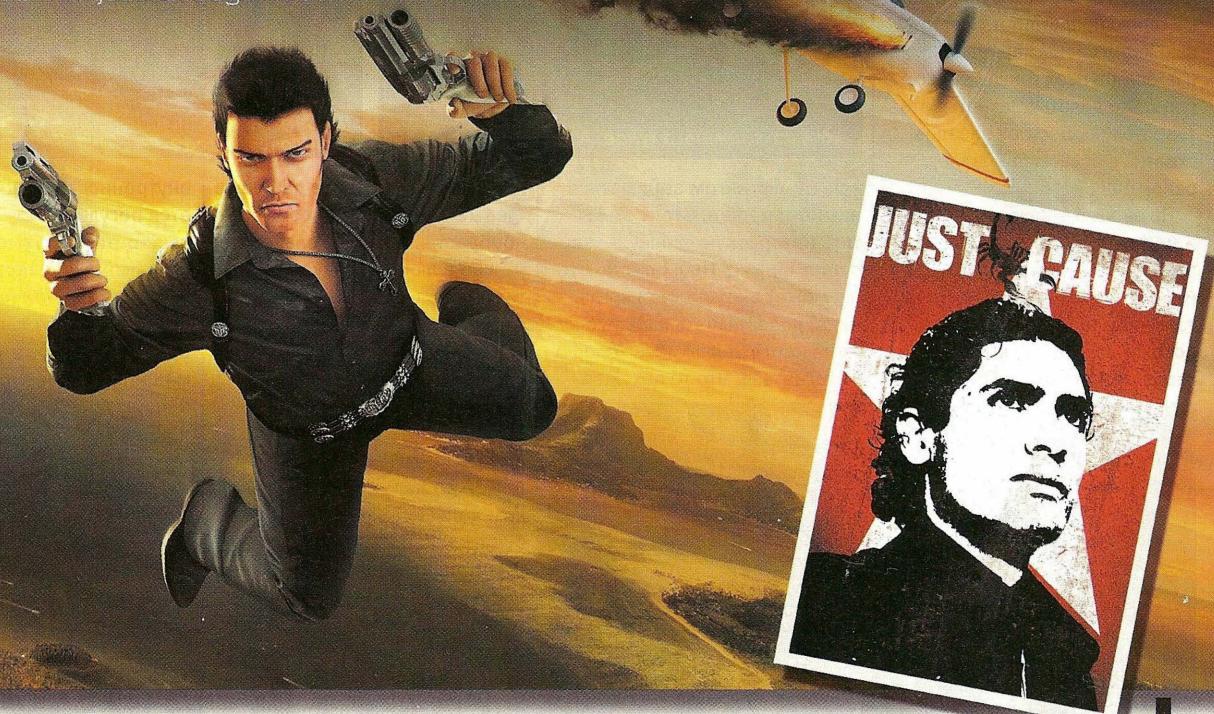
5

9

6

7

5



Не родись красивым!

Однажды в Швеции...

Шведская студия Avalanche Studios решила сделать очередной клон GTA. Молодцы ребята, флаг вам в руки, давайте, удивите мир очередным «оригинальным проектом»! Сделайте «то, чего мы еще не видали»! Или хотя бы покажите миру что-то более-менее нормальное в жанре, а то ведь хорошие GTA-

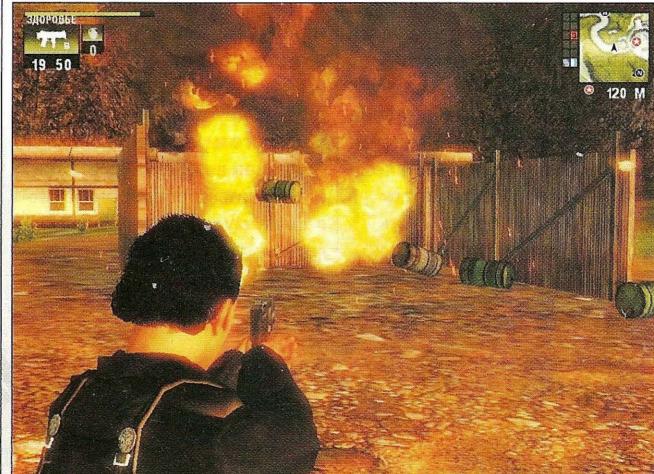
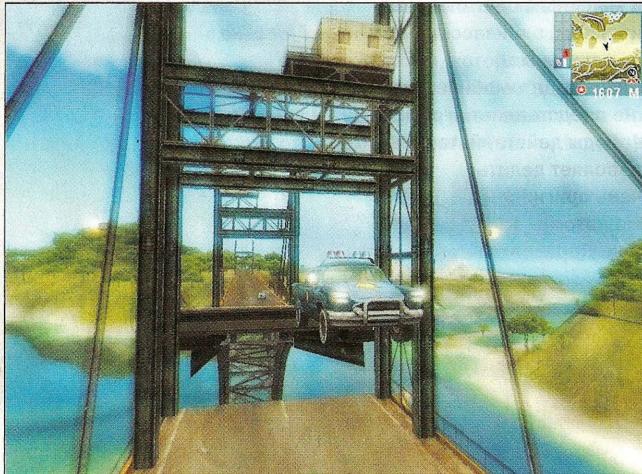
подобные игрушки можно со-считать на пальцах одной руки.

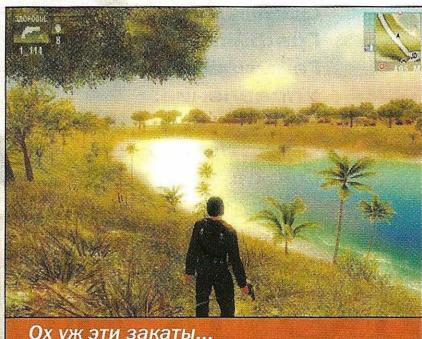
Типа завязка

Первое впечатление – игра приятно удивила. Герой прыгает с парашютом, приземляется на пляж и вступает в перестрелку с местными ментами. Потом запрыгивает в кузов грузовика и начинает отстрел всего, что ездит и летает за ним, пока он

следует к приграничному посту. Как выяснилось позже, стрелять было совсем не обязатель-но, потому что машины в итоге сами с удовольствием сбываются с пути или перевернутся, а вертолет столкнется с самолетом. Однако, как бы там ни было, выглядят начальные сценки весьма заманчиво и обещают драйвовую начинку. А вот тут-то и возникают проблемы.

Сюжетом после этой высадки и поездки приключилась какая-то беда. Дело в том, что после первых двух-трех миссий начинается однообразное мочилово, не более. Дальше задания начнут походить друг на друга, можно даже сказать, что многие из них практически одинаковы. А вся игра – очень однообразна и этим скучна. Большая часть миссий сводит-





Ох уж эти закаты...



Машина, из которой растут деревья



А рыбка-то плоская

ся к выполнению простой задачи: убей всех ментов в селе, взорви заграждения и подними в центре поселка свой флаг. Чем больше сел захвачено – тем больше у вас домиков для сейва и пунктов пополнения боеприпасов.

И где оно, счастье? Разве оно в том, чтобы на карте ваших флагов стало больше, чем вражеских?

Типа красиво

Зато внешне *Just Cause* смотрится очень даже неплохо. Нельзя сказать, что графика в нем невероятно красива и заставляет разевать рты, но есть здесь что-то оригинальное. Сме-

на дни и ночи, красивые закаты, прелестная вода и блики солнца на ней, почти живые деревья, которые сочетаются с наполненными жизнью поселками и проселочными дорогами. Графика *Just Cause* создает сильную атмосферу, будто игрок прямо там и находится.

Но как же нелепо сочетается прекрасная картинка со всем остальным! Сюжет опустим, он хотя и важен, но в GTA-подобных играх выполняет далеко не основную функцию. Автомобили, как внешне, так и в отношении управления, выполнены небрежно. Найти мало-мальски управляемую и при том более-менее быст-

ую машину – задачка не из простых. Своим вниманием глюки не обделили искусственный интеллект врагов, да и не только их. Менты, с которыми придется воевать, имеют неосторожность появляться откуда попало, стрелять в кого попало и бежать куда попало. Зато их много, так же, как и оружия у вас, поэтому хотя бы повеселитесь. Иногда придется вырубать и своих союзников. Они стреляют во врага невзирая ни на что, и если вы попадете на линию огня, друга с пушкой это не остановит. Чтобы обезопасить себя, их придется прикончить. Интересно, что как только вы выполните

главное задание какой-нибудь миссии, все враги тотчас разбегутся. А ведь только что они десятками атаковали вас, метали гранаты и стреляли. Странные чуваки.

Типа вот!

Вам не нравится ездить на хороших и, главное, правильных сделанных автомобилях? Вы любите, когда здоровья много, оружия – море, а врагов – целая толпа? Любите, когда можно много стрелять и вам за это ничего не будет? *Just Cause* – для вас!

Странная игра.

СанСаныч Гусленко

СПРАВЖНІЙ ІНТЕРНЕТ ДЛЯ ОФІСУ

Акція по виділеніх лініях
з 15.09 до 15.12.2006р.*

128K - 55 у.о. на місяць

256K - 99 у.о. на місяць

Безкоштовне підключення!*



TELECOM

*подробиці
за тел. 502 52 52
www.iptelecom.ua

Название: Готика 3

Разработчик: Piranha Bytes

Издатель: «Руссобит-М»/GFI

Жанр: RPG

Системные требования: Pentium 4/Athlon XP 2 ГГц, 2048

Мб, 128 Мб 3D Video

Официальный сайт: www.gothic3.com

ОЦЕНКА:

9

Графика:

10

Геймплей:

10

Управление:

9

Звук:

10

Сюжет/концепция:

9

Глюки:

10+

ЖЖ подорванного Гота



Вместо предисловия

Все прогрессивное игровое сообщество долго и упорно ожидало одну из самых перспективных ролевых игр – Gothic 3. Согласно наблюдениям и экспериментам на живых геймерах, чем дольше ожидание, тем сильнее разочарование. В случае с «Готикой» все оказалось намного трагичнее.

На этот раз разработчики действительно облажались. Не смогли, денег не хватило, издатели требовали – наобещали много. Грубо говоря, вы только что прочли краткий пе-

реказ официального заявления Piranha Bytes, как и почему Gothic 3 получилась столь незаконченной и малоиграбельной. Грустная история, но верить ей не стоит ни на грамм. Причины облома в неправильном менеджменте, ведь именно на нем держится весь западный бизнес. Все беды разработчиков произрастают именно из неправильного, нерационального использования ресурсов. В общем, играть в непропатченное нечто, которому все прочили титул лучшей ролевой игры года,



было выше наших редакторских сил. И коллектив был несказанно рад, наткнувшись в почте на приведенный ниже креатив. Смех сквозь слезы победил остатки совести и здравого смысла...

День 0

Готика – рулит, а третья часть, когда появится, будет просто лучшей RPG во вселенной.

День 1

Ура! Gothic 3 на золоте! Ждем-с! Поставил себе готичный юзерпик, весь день был доволен, как дите. Вечером всей толпой с помпой отметили знаменательную дату.

День 2

Моя любимая игра в Сети, и умник Толян обещал ее достать. Ура! Ждем-с. В ожидании чуда посетил всякую чушь и любовался готичным юзерпиком.

День 3

Достал, поставил, обломался – все на чистом немецком. Нехорошо, ну да ладно, Gothic 3 – яй-яй, дас ист фантастиш. Чтобы махать мечом, много познаний в ненаших языках не требуется. Запускаем и – ой, что

же это такое? Почему все так страшно тормозит? Вроде и компьютер не из слабых, а не тянет, все настройки – на минимум, так что не заметны ни красоты неописуемые, ни пейзажи симпатичные. Размыто, расплывчато, серо, однотипно и монотонно... Графика в том же Oblivion на пару порядков лучше, в текстурах никто не торчит, так что аж дрожь пробирает. И где это видано, чтоб игра притормаживала при простом вращении камеры.

Зато редиска Толян говорит, что графика, наоборот, просто потрясающая, движения NPC естественные и все такое. Что ж, на вкус и цвет – все товарищи разные ☺. Все равно это я самый большой поклонник «Готики», а не Толян-редиска.

День 4

Иду – темно, гляжу – пятно. Пока соображал, вдруг из кустов да на меня с клыками бросилась фигня. Кабан был здоровенный и злой, порвал, как Тузик грелку. Ну ничего, вот сейчас загружусь и ка-ак дам! Загрузился. И не дал. И потом, и после потом и через потом...

Кабаны – самые страшные твари в землях Миртаны, даже



тролли им не ровня. Короче, кабана так и не убил. Весь вечер в знак протеста жрал сало.

День 5

Раздобыл официальную локализованную версию. Хорошо – и языкового барьера нет, и патч нужный интегрирован. Теперь можно начинать знакомиться с сюжетом. Кабана наконец-то замочил, самое время посмотреть на изнанку мира под гнетом орков.



Забавно, свежо, но интриги как не было, так и нет – сразу понятно, что в очередной раз запрягают мир спасать. Можно вступить в противостоящую дружбу с орками, но гораздо правильнее чегеварить с повстанцами. Орки, похоже, бывают разные, одни квесты дают и не трогают, другие в безлюдных местах с топорами кидаются, и поди разберись, почему оно так.

День 12

Научился перекидываться волком, невелико, правда, умение, и не совсем ясно, зачем оно надо.

День 14

Разбрался, тащусь по полной. Если бегать зверем – монстры не трогают. Обернувшись человеком, можно сбить нешуточную массовку и поссорить всех и сразу. В том числе и кабанов с орками и троллями. Пока все движение ожесточенно рвет друг друга в куски, очень приятно наблюдать за этим действом с ближайшего пригорка, отстреливая из арбалета самых жирных монстров. Арбалет в очередной раз лишился изрядной

доли убойной силы, а значит теперь придется больше махаться в ближнем бою.

Драки изменились, причем не в лучшую сторону – за это стоит сказать «спасибо» любителям мышкой долбить в одну точку. Вот, помнится, умелый фехтовальщик рубил самого мощного врага даже с ржавым мечом, здесь же такой трюк не проходит. Для облегчения жизни все тем же ленивцам добавлено friendly fire – поранить со-

День 20

Написался. С горя. Такого низкоинтеллектуального AI не было уже, кажется, еж-знает сколько времени. Нахождение пути, оно же pathfinding, достойно разве что Ивана Сусанина. Нехорошо, и самое обидное – сколько Gothic 3 не пропатчивай – результат все равное не заметен. Когда чья-то башка выглядывает из текстуры, просто «убиться об стенку» и не жить.

Впечатления от игры весьма неоднозначные, но и на повторное прохождение терпения моего должно хватить.

Разработчики обещают исправиться – заплатки новые и чудодейственные грозят выпустить, вот только неизвестно, как дело будет обстоять с локализованной версией.

Вместо эпилога

За и против, pro et contra – споры ведутся до сих пор и бу-



юзников невозможно, как ни стараися. В итоге получился почти богомэрзкий Oblivion.

День 16

Закончились стрелы, закончились противники. Отправился разговаривать разговоры. Наговорился вдоволь, но без особого толку. Система фракций в игре проработана неплохо, но местами как-то однобоко и примитивно. NPC много, все такие культурные, словоохотливые, но просто до неприличия. Ключевые персонажи с характерами, яркие, рельефно прописанные. Общаться с ними и приятно, и полезно – квестов не просто много, а очень много.

Попутно обнаружил радость всех манчиков. Если герой – воин, есть возможность накачать силу путем периодической демонстрации прикладного туризма. По всей игре разбросаны мельничные жернова, единожды подняв которые герой получает +10 к силе. Для магов тоже предусмотрено подобное, только в качестве здоровенных каменюк выступают жутко умные магические фолианты. Сколько их всего – неизвестно, ведь «много» – понятие очень растяжимое.

Что радует – музыка и звуковое сопровождение, здесь, как и раньше, в полном порядке. Как оказалось, привлекались всякие именитые товарищи, и результат – просто великолепен.

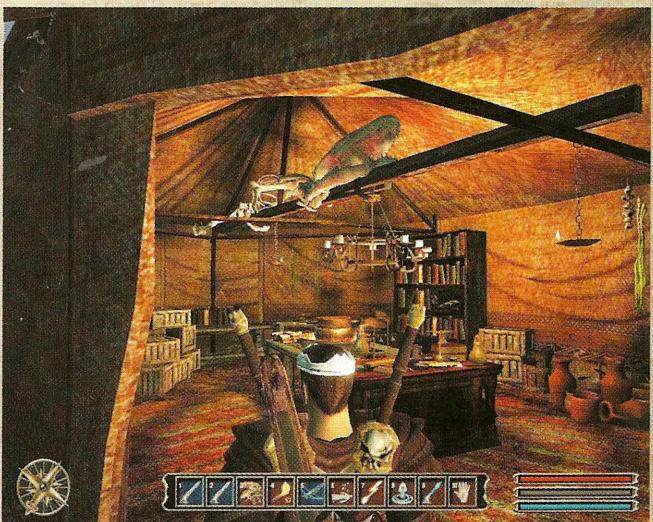
День 24

Свершилось – первое прохождение спешно завершено. Итог – воином быть хорошо, а магом (как говорит Толян-редиска) – проще: он хоть и слабее, зато молнией как шарахнет – мало не покажется. Что ж, сейчас попробую магом.

дут продолжаться еще очень долго. Одни нашли в Gothic 3 игру своей мечты, прилично подпорченную всяческими недостатками. Другие увидели только недостатки и не оценили саму игру. Кому-то не понравилось что-то одно, а значит не понравилось все – сами знаете, как на форумах бывает.

В любом случае Gothic 3, несмотря на откровенную сырость, однозначно является одним из лучших ролевых проектов этого года.

Goblin zZz & Access Denied



Название: You Are Empty**Разработчик:** Digital Spray Studios**Издатель:** 1C**Жанр:** FPS**Системные требования:** Pentium 4/Athlon XP 2 ГГц, 512 Мб,

128 Мб 3D Video

Официальный сайт: www.youareempty.com**ОЦЕНКА:****Графика:****Геймплей:****Управление:****Звук:****Сюжет/концепция:**

8

8

8-

9

9

10

ям. Ненужным травмам среди рабочего класса.

Ой! Ой-ой-ой! Что это? Нет, я, конечно, понимаю, что это стул, а это – будильник. Но почему стул висит над полом, а часы парят над столом? В СССР магии тоже нет, но в «Правде» об этом не писали. Что за чертвщина? Глупо, однако, ведь и пули сквозь них проходят.

Определенно нужно бросать пить и смываться из этого места, а затем – написать докладную куда надо. Стук распространяется быстрее, чем звук, меры должны быть приняты немедленно.

На дорожку

Удрал, удрал из психушки для недобитых империалистических экскрементов. И попал в колхоз. Ты ба! – и здесь спирт в нетронутом состоянии разбросан. Неужели и колхозники в завязке? Не верю, просто глазам своим не верю. Советский колхоз – орудие ударного труда, а тут такое не-подобство. Вот дед, сторож, блюститель социалистического порядка, как зарядил дробью – настроение сразу упало. Настырный дед... был, и ружьишко у него хорошее, мне пригодится.

О, какие люди! Превед, колхозницы, чего разлеглись тут? Ой, лучше не вставайте. И не смотрите на меня. Да, теперь совершенно понятно, почему

YOU ARE EMPTY

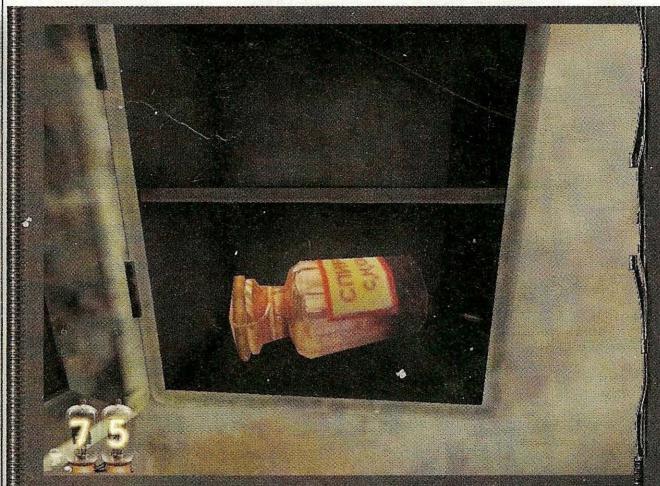
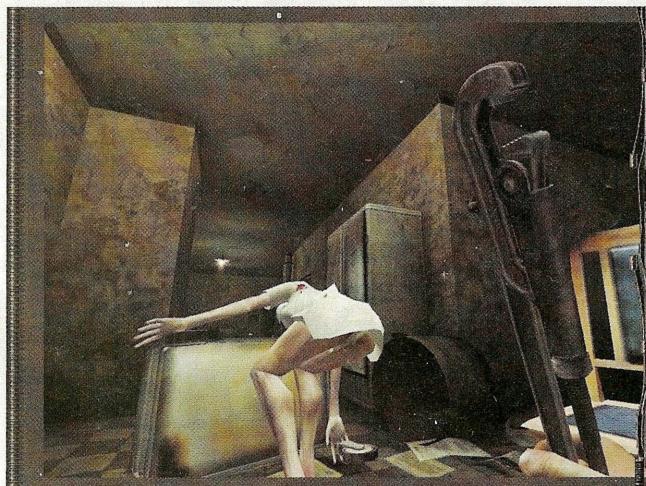


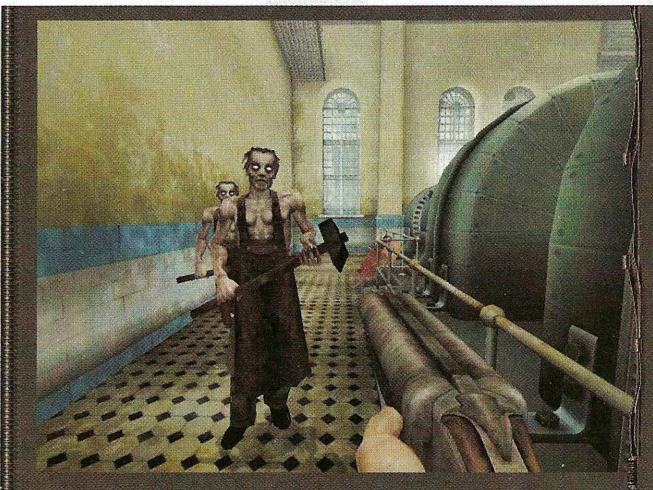
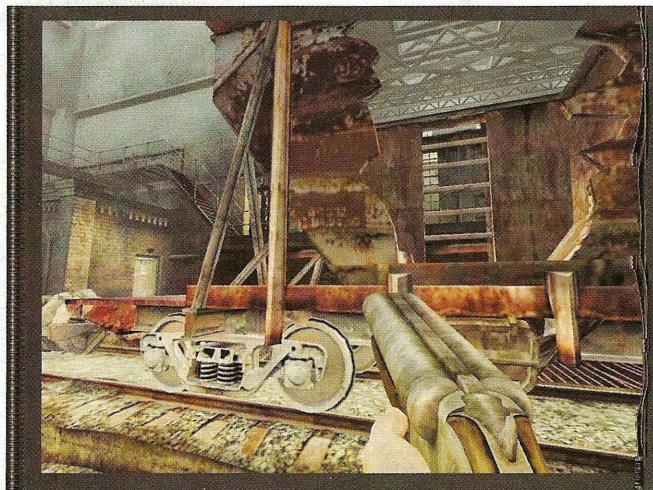
О, а вот и сестра. Эй, сестра... э, вы что... вы кто?! Бах! Вот, теперь понятно, почему в СССР секса нет. Такой медперсонал еще поискать надо. Вот прыткая – настроение аж на 15 % понизила, хорошо, что баночка со спиртом рядом оказалась. Да, ну и дела творятся – без ста грамм на душу населения не разобраться. Пойду-ка я на улицу, проветрюсь.

Для разгона

Действительно, странные вещи происходят. С чего бы это

строителям на меня бросаться? А теперь еще и пожарник бросился, хотя трубы у меня вроде не горят. Но вот только неудачно бросился – я стою, а он лежит, как чурбан, без признаков жизни. А глаза у него добрые-добрьи. Только красивые, кровью налитые. Ну и пусть – ветры враждебные веют над нами... Песни песнями, но кто собачонкам гранаты прикрутить? Я понимаю – кота облизать скрипидаром, банку консервную на хвост прицепить, но это же может привести к последстви-





в СССР секса нет. И серпами махать не стоит, а то как вжарю из обеих стволов, мало не покажется. Ладно, лежите, размышляйте о постановлениях съезда КПСС, а я дальше пойду дармовой спирт искать.

А почему это крови нет?

Хотя, кажется, и так все ясно: советское оружие – самое гуманное из оружия.

В колхозе явно орудуют осо-бо опасные стахановцы. Хотя нет, скорее уж мичуринцы. Где же то видано, чтоб бройлеры переросли даже поголовье крупного советского скота? Агрессивность так и прет, хо-рошо, что дед ружье «одол-жил». Лежать, не двигаться и не дышать. И снова превед, кроко... колхозницы. А ну, ша! Нечего серпами махать! Раз есть комсомолка с серпом, значит поблизости должен ошиваться и рабочий с моло-том, так что нужно ушки держать на пролетарской макуш-ке. Чтоб не пролететь.

Наконец-то съскалась хоть одна словоохотливая душа: дед вполне невменяемого ви-

да. Пожаловался на жизнь, на странный курс партии, по-чесался, постонал, рассказал, что нужно в город, в обком партии посоветовал пожало-ваться. А затем удрал сразу, корячась и громко выпуская газы. Ну вот, только достойный собутыльник... – то есть собеседник – съскался, так сразу природа взяла свое. Делать нечего, поеду в город.

«Белочка»

А в городе меня поджидали. Ударники социалистического труда с большими кувалдами. Настоящие пролетарии, тру-женики тяжелой промышлен-ности, люди в сером и некто в штатском. Множество стран-ностей и вопросов, в которых без пол-литра не разберешься. И конечно же, много литров и мало закуски. Настроение подпортилось окончательно – всего 7% – это же кризис, так и пропрэзветь можно.

А политика партии – стыд и срам, такое грубое наруше-ние заветов классиков марк-сизма-ленинизма. Создать

идеальное общество идеаль-ных людей в отдельно взятом городе. Да, конечно, задумано неплохо, но сделано – хуже не придумаешь.

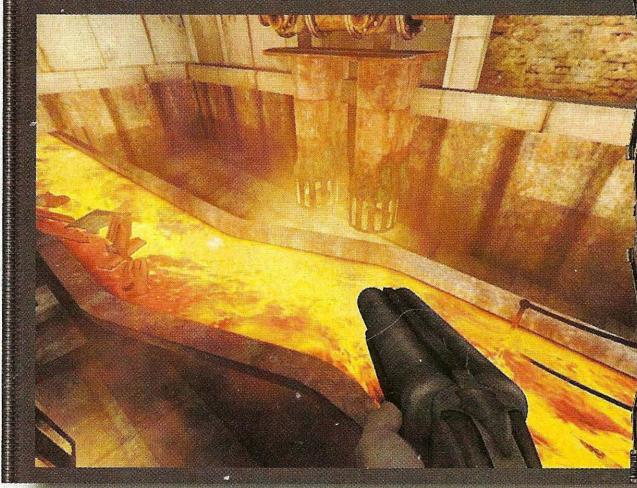
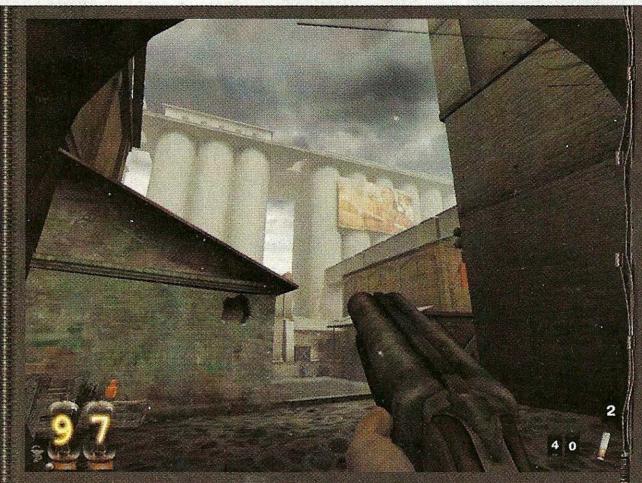
Спирта было выпито много, но не достаточно, чтобы забыть последствия этой печаль-ной попытки строительства светлого будущего.

Сушняк

Всё! Всё позади. Дармовой этанол закончился. Я пуст, в го-

лове звенит избыток свободно-го пространства, перед глазами круги. И вокруг пустота. Зачем это всё? Долгий путь в никуда. Стоило ли это затраченных усилий? Не ведаю, хотя... кто его знает. Истина не в вине, а то, что не вино, – уже давно закон-чилось. Правду говорят – утро добрым не бывает.

Goblin zZ – алконаут со стажем & The Lich – злой доктор-похмеколог



Название: Paraworld

Разработчик: SEK GmbH

Издатель: «Одиссей»

Жанр: RTS

Системные требования: Pentium 4/Athlon XP 2 ГГц, 1024 Мб, 128 Мб 3D Video

Официальный сайт: www.paraworld.com

ОЦЕНКА:

Графика:

Геймплей:

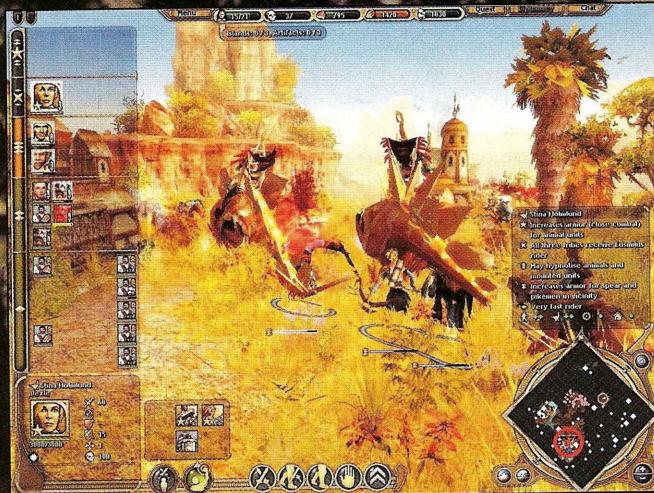
Управление:

Звук:

Сюжет/концепция:

7-
9
9
7
6
5-

НАТУРАЛЬНЫЙ КЛОН



Динозавры – это круто, если не согласны со мной – спросите у С. Спилберга. Тема доисторических чудищ периодически поднимается то в кинематографе, то в индустрии электронных игр. Принцип прост – кому лень придумывать собственных страшилщ, всегда имеет возможность воспользоваться ирреальными прототипами. А ежели проблемы с сюжетом – не беда, замечательный писатель, классик из классиков А. Конан Дойль написал отличную книжку про существование доисторических динозавров в современных условиях. И его «Затерянный мир» в любой момент можно обыграть, интерпретировать на собственный лад.

Именно так и поступили творцы real-time стратегии Paraworld. Выдуманная ими история самым странным образом напоминает телесериал «Затерянный мир», не так давно транслировавшийся по нашим каналам. Такое обилие штампов, нестыковок и откровенных промашек сложно не заметить даже невооруженным глазом.

Итак, трое исследователей являются «на ковер» к известному магнату с заявлением о существовании параллельных миров. Но вся шутка в том, что сам магнат об этом давно уже знает и с успехом обирает их до нитки все это время.

И главный злодей, не мудрствуя лукаво, отправляет героя в эти самые запредельные миры вместе со своей помощницей, втайне лелея надежду

тихонько избавиться таким способом от башковитых исследователей. Вся компания спускается в контейнере в странную дыру между мирами и оказывается в «Парке викингов», кишащем ископаемыми видами. Пройдя краткий инструктаж, троица понимает, что оказались они в очень интересном месте. Чудом уцелев после шторма, они начинают помогать местным – своеобразной помеси викингов и неандертальцев. Воюют они с такими же дикарями, с той лишь разницей, что последние используют не ископаемых млекопитающих вроде мамонтов, а динозавров. В остальном – различия минимальны.

Что самое интересное, все местные прекрасно изъясняются на хорошем английском, по уши закутаны в шкуры, хотя на дворе тропическая жарыща. Герои тоже хороши – дорвавшись до высоких чинов в местном племени, сразу же развязывают кровопролитные войны и устраивают жестокую эксплуатацию местного населения.

Такую неприглядную картину усугубляют видеоролики. Наблюдать, как герои преследуют ужинают на фоне горящего поселения и тел поверженных врагов, просто невозможно.

Хочется ржать и бросаться гнилыми помидорами – и это еще весьма скромная реакция на откровенный фарс. Слушать насквозь фальшивые диалоги – дело скучное и малопривлекательное. Вдобавок ко всему ролики сделаны на движке игры, что не слишком добавляет им привлекательности.

Вся стратегическая часть аккуратно содрана с серий «Age of чего-то» с минимальным количеством изменений. В наличии три ресурса: еда, камень и дерево. На их добывче и использовании основана вся нехитрая экономика – постройка зданий, производство армии, проведение усовершенствований. Переход в новую «эпоху» требует невероятно огромного количества всех ресурсов.

Существует еще один ресурс – опыт, он же экспа, для атмосферности названный «челюсти». Выдается небольшими порциями за убийство врагов. Зато расходуется в огромных количествах на прокачку героев и войск. И вот тут выплывает интересное заявление разработчиков о контроле полусотни юнитов. Так оно и есть, но вот незадача – прокачанных воинов может быть только строго определенное число,

включая один убер-юнит. В итоге такое положение дел здорово смахивает на продвижение по служебной лестнице. Такие искусственные ограничения портят весь игровой процесс. При переходе на следующую миссию все набранные героями уровни теряются, и всех приходится качать сначала. Если герой погибает, он автоматически перемещается в таверну, и, потратив огромное количество ресурсов и черепов, его можно вернуть в строй. При этом тоже теряется весь набранный им опыт. И вообще, откуда у дикарей взялись таверны – тоже не совсем ясно...

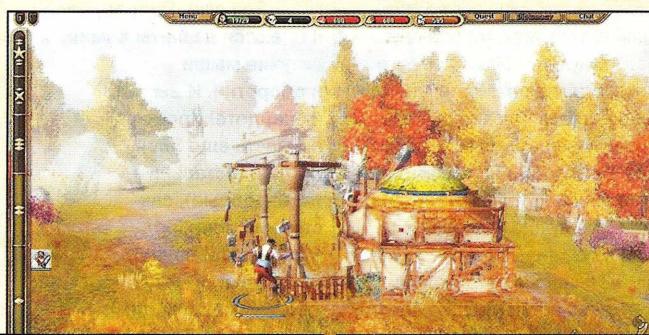
Цели вполне стандартны – зачистить карту, собрать артефакты, захватить территорию. Скукотища! А если учсть предсказуемость искусственного интеллекта, все действие получается слишком растигнутым и от того малопривлекательным.

Сетевая игра могла бы считаться истинным украшением Paraworld, однако вяло текущие баталии на не слишком удобных картах могут наскучить даже самым отпетым фанатам, если таковые имеются.

В итоге только и остается, что периодически радоваться симпатичным динозаврикам и ярким пейзажам. Визуальные радости приедаются быстро, интерес к игре постепенно пропадает.

Такой вот Paraworld – яркий, красочный, манящий. И в то же время напрочь бессмысленный, местами до абсурда. Красота красотой, но для большинства игроков этого мало.

Алексей «The Lich» Лещук



Название: **Stronghold Legends**

Жанр: RTS, осадная стратегия

Издатель за рубежом: 2K Games

Издатель у нас: 1С

Разработчик: Firefly Studios

Минимальные системные требования: процессор 1,6 ГГц,

память 512 Мб, 64 Мб 3D видео

Сайт: www.strongholdlegendswar.com**ОЦЕНКА:**(сравнивая со
Stronghold 2)

7

Графика:

8

Геймплей:

6

Управление:

5

Звук:

6

Сюжет:

9

Дракула против Снежной Королевы

Детский сад, да и только! Серьезная осадная стратегия потихоньку превратилась в соревнование «Кто сильнее – ведьмы с метелками или гиганты с дубинками?».

Stronghold 2 вышла год назад. В процессе работы над *Legends* мало что улучшилось: камера, как и была, осталась недоделанной, баланс такой же скособоченный. Глупенький AI не поумел, управление не улучшилось, но если *Stronghold 2* был действительно большим шагом вперед в деле «уразнообразивания и окрашивания» чуть ли не единственной осадной стратегии, то игра, которую продают под маркой *Stronghold Legends* – это никак не новая игра, а чуть-чуть внешне модифицированная предыдущая версия.

Плюсом можно назвать веселых юнитов в кампаниях, которых насчитывается три: за Короля Артура, за Зигфрида и за Дракулу.

Слегка фэнтезийная героическая баллада о короле Артуре, где для фэнтези не хватает только орков с хоббитами,бросла юнитами с уникальными навыками – это пару рыцарей Круглого стола и просто проходим-

цев, колдун Мерлин и зеленый дракон. Рыцари выделяют разные штуки, которые в RTS называют AoE-spell – это заклинания, накрывающие какую-то зону игрового мира. Одни из рыцарей лечат, другие – калечат. Колдун Мерлин превратился в эдакого Зевса, пускающего из своего посоха молнии. Зеленый дракоша – это заводная неповоротливая и недолговечная летающая тележка с огнем, поджигающая все, что может гореть. Когда завод кончается, «тележка» диспелится.

В замке Артура обновки: Круглый стол (типичная площадка для наблюдения за Луной у егера Кузьмича) и Enchanted Orbs – устройство вроде магической катапульты, отличающееся от катапульты только тем, что оно магическое. Модификации подверглась Гильдия инженеров – инженеры сами по себе, без напоминания, ремонтируют поврежденные фортификации, и нам не нужно отвлекаться от войны, «покупая» новые стены. Есть новые орудия защиты/нападения: горящие бревна, сбрасываемые со стен (такие же, как не горящие бревна в *Stronghold 2*, только эти горят), и орудие ПВО – драконоубийственная баллиста.

Вторая кампания: Кольцо Нibelунгов, где зажигает (точнее отмораживает) Зигфрид. Почему Зигфрид живет, как Снежная Королева, в ледяном замке – не очень понятно. Ради справедливости стоит отметить, что Снежная Королева тоже есть, как и разные «северные» юниты – валькирии, ледяной дракон, полярный медведь, волк, ведьма, ядовитый(!) гном и – гвоздь программы! – Гигант с большим дрыном. Со строениями в «северной» кампании все хуже – обрадовала только ловушка в виде розового сада с кюльчиками.

Третья кампания – румынская, и главный герой в ней – граф Дракула. Правда, напрощиваются в юниты вампиры, летучие мыши и оборотни. И вы их найдете! Кроме них, есть еще Злой Дракон (остальные, типа, добрые), саксонский воин (редкая, видать, нечисть, эти саксы!) и метательная машина для вервульфов. Стоит сказать, что украинские ВДВ против вервульфов, зафигаченных на территории вражеской крепости катапультой, – малень-

кие дети. Из прочих приключений порадовал «Кольцеметатель»: он напомнил старый добрый Nailgun из *Quake*, только стреляет он, как катапульта.

В каждой из десятка миссий в каждой из кампаний нам не дадут развернуться: все настолько линейно, что и говорить не о чем. Более-менее интересным стал skirmish: есть Death Match, «Царь Горы» (одна крепость – много претендентов), «Экономическая Война» (достичь заданного показателя по трем параметрам) и квейковский CTF – «Захвати Флаг»: установи контроль своей армии на усадьбах в округе.

В целом игра расстроила несерьезностью, но увеселила внешне. Можно разок сыграть.

Max Pagan



для заказа
105336 ИГРЫ
отправьте SMS с кодом
заказа на номер

На нашем
сайте:

- 2000 мелодий
- 4000 картинок
- 500 роликов
- 700 игр

Для абонентов UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, КИЕВСТАР, ACE&BASE, DJUICE, LIFE

WAP.
www.

logiSMO
com.ua



Min Net 6100604603

Min Net Mobile Game! Сапер возвращается и теперь он в 1000 раз интереснее! Скажи нет серым квадратикам и приготовься к путешествию по настоящим минным полям. Находите мины, обходите препятствия, собираите амуницию и уничтожайте вражеские укрепления. В больших уровнях с реалистичной графикой! 16 часов увлекательных приключений! Бросьте вызов судьбе! Особенности игры: 8 нивальных уровней настоящим природным ландшафтом. Преграды, которые делают прохождение еще более интересным. Возможности предварительного обзора уровня. Различные артефакты, которые делают игру разнообразнее

Motorola C385, C390, C650 V220, V300 V330, V360 V400, V500 V525, V551, V557, V600 V80, V975, V980 Nokia 2650, 2662, 3100, 3108, 3120, 3125, 3200, 3220, 3230, 3650, 3660 5100, 5140, 6020, 6030, 6100, 6101, 6102, 6108, 6111, 6170, 6220, 6225, 6260, 6610, 6611, 6620, 6630, 6671, 6680, 6681, 6682, 6822, 7200, 7210, 7250 7250, 7260, 7270, 7360, 7610, 770 Nokia Samsung C200, C230, D410, D45, D500, D807, E15 E330, E350, E360, E530, E600, E620, E630, E635, E710, E715, E720, E730, E770, E800, E820 E860, X100, X105, X140, X450, X460, X475, X480, X495, X497, X600, X640, X660, X810, Z140, Z300 Siemens C75, CX65, CX70, CX75, M65, M75, S65, SK65, SL75, SP65 SonyEricsson F500 K300, K500, K508, K510, K600, K608, K610, K700, K750, T610, T630, V600, V800, V800, V850, W600, W800, W810, W900, Z1010, Z500, Z520, Z600, Z800

Никто не знает про секс 6100429603

А ты знаешь?

Motorola C380, C385, C390, C650, C975, C980, E398B, E550, L7 MPX200, V180, V220, V300, V330, V360, V400, V500, V505, V535, V545, V550, V551, V555, V600, V620, V635, V690, V80, V873, V980 Nokia 2650, 2662, 3100, 3108, 3120, 3125, 3200, 3220, 3230, 3650, 3660 5100, 5140, 6020, 6030, 6100, 6101, 6102, 6108, 6111, 6125, 6126, 6131, 6130, 6136, 6151, 6152, 6153, 6165, 6170, 6202, 6220, 6230, 6230, 6250, 6255, 6256, 6260, 6265, 6265, 6270, 6280, 6282, 6560, 6582, 6600, 6610, 6610, 6620, 6630, 6650, 6651, 6680, 6681, 6800, 6810, 6820, 7210, 7250, 7260, 7270, 7360, 7370, 7610, 7650, 8800, E50, E60, E70, N-Gage, N-Gage OD, N70, N71 N72, N73, N80, N90, N91, N92, N93 Samsung C100, D10, D140, D415, D418, D500, D508, D510, D710, D720, D730, E100, E105, E108, E300, E307, E310, E315, E317, E330, E340, E350, E530, E610, E620, E630, E635, E638, E640, E700, E710, E715, E720, E728, E760, E765, E768, E800, E810, E820, E850, E860, E880, P400, P410, P700, P710, P730, S100, S300, S500, X100, X108, X200, X400, X427, X450, X460, X468, X475, X480, X488, X495, X497, X600, X608, X620, X640, X660, X810, X910, Z105, Z107, Z110V, Z130, Z300, Z500 Siemens C65, C65V, C70, C75, C77, C75, C75V, C75, C75V, C65, CX70, CX75, CX70, M65, M75, M75, M75, M75, M75, M75, S65, S65V, S75, SK65, SL75, SP65 SonyEricsson D750, F500, J230, J300, K300, K300, K500, K500, K508, K508, K600, K608, K700, K750, K790, K800, P900, S700, S710, T610, T616, T618, T628, T630, T637, V600, W600, W800, W850, Z500, Z600, Z800

Age of Heroes II

Долгожданное продолжение великолепной стратегии "Age of Heroes" от "Opelaze-RME" вновь привлекает переносом в мир магии и сражений. Вас ждут невероятные приключения.

6100292603

Бумер 2

Играй в продолжение одной из самых продаваемых игр в СНГ "Бумер", управляем новыми героями, проходи новые уровни. Теперь доступно целых три режима

6100240603

Добрый Никитич и Змей Горыныч 2 Алеся Попович и Тугарин Змей, Бумер 2, Age of Heroes II поддерживает телефоны: LG C1100, F2100, Motorola C380, C385, C390, C650, C975, E1000, E398, P410, V180, V220, V300, V400, V500, V550, V551, V555, V600, V620, V635, V80, Nokia C110, C200, C210, D500, E100, E300, E500, E600, E610, E700, E715, E720, E730, E770, E800, E820, E860, X100, X105, X140, X468, X480, X495, X600, X604, X608, X610, X620, X640, X660, X700, X810, Z130, Z140, Z300, Z500 Siemens C65, C65V, C70, C75, C77, C75, C75V, C75, C75V, C65, CX70, CX75, M65, M75, M75, M75, M75, M75, M75, M75, S65, S65V, S75, SK65, SL75, SP65 SonyEricsson D750, F500, J230, J300, K300, K300, K500, K508, K508, K600, K608, K700, K750, K790, K800, P900, S700, T610, T616, T618, T628, T630, T637, V600, W600, W800, W900, Z1010, Z500, Z520, Z600, Z800

Добрый Никитич и Змей Горыныч 3 Алеся Попович и Тугарин Змей, Бумер 2 и Age of Heroes II поддерживает телефоны: LG C3310, F1200, F2200, F2300, F4200, F4300, F5000, F5500, F6000, F6500, F7000, F7500, F8000, F8500, F9000, F9500, F9800, F9900, F10000, F10500, F11000, F11500, F12000, F12500, F13000, F13500, F14000, F14500, F15000, F15500, F16000, F16500, F17000, F17500, F18000, F18500, F19000, F19500, F20000, F20500, F21000, F21500, F22000, F22500, F23000, F23500, F24000, F24500, F25000, F25500, F26000, F26500, F27000, F27500, F28000, F28500, F29000, F29500, F30000, F30500, F31000, F31500, F32000, F32500, F33000, F33500, F34000, F34500, F35000, F35500, F36000, F36500, F37000, F37500, F38000, F38500, F39000, F39500, F40000, F40500, F41000, F41500, F42000, F42500, F43000, F43500, F44000, F44500, F45000, F45500, F46000, F46500, F47000, F47500, F48000, F48500, F49000, F49500, F50000, F50500, F51000, F51500, F52000, F52500, F53000, F53500, F54000, F54500, F55000, F55500, F56000, F56500, F57000, F57500, F58000, F58500, F59000, F59500, F60000, F60500, F61000, F61500, F62000, F62500, F63000, F63500, F64000, F64500, F65000, F65500, F66000, F66500, F67000, F67500, F68000, F68500, F69000, F69500, F70000, F70500, F71000, F71500, F72000, F72500, F73000, F73500, F74000, F74500, F75000, F75500, F76000, F76500, F77000, F77500, F78000, F78500, F79000, F79500, F80000, F80500, F81000, F81500, F82000, F82500, F83000, F83500, F84000, F84500, F85000, F85500, F86000, F86500, F87000, F87500, F88000, F88500, F89000, F89500, F90000, F90500, F91000, F91500, F92000, F92500, F93000, F93500, F94000, F94500, F95000, F95500, F96000, F96500, F97000, F97500, F98000, F98500, F99000, F99500, F100000, F100500, F101000, F101500, F102000, F102500, F103000, F103500, F104000, F104500, F105000, F105500, F106000, F106500, F107000, F107500, F108000, F108500, F109000, F109500, F110000, F110500, F111000, F111500, F112000, F112500, F113000, F113500, F114000, F114500, F115000, F115500, F116000, F116500, F117000, F117500, F118000, F118500, F119000, F119500, F120000, F120500, F121000, F121500, F122000, F122500, F123000, F123500, F124000, F124500, F125000, F125500, F126000, F126500, F127000, F127500, F128000, F128500, F129000, F129500, F130000, F130500, F131000, F131500, F132000, F132500, F133000, F133500, F134000, F134500, F135000, F135500, F136000, F136500, F137000, F137500, F138000, F138500, F139000, F139500, F140000, F140500, F141000, F141500, F142000, F142500, F143000, F143500, F144000, F144500, F145000, F145500, F146000, F146500, F147000, F147500, F148000, F148500, F149000, F149500, F150000, F150500, F151000, F151500, F152000, F152500, F153000, F153500, F154000, F154500, F155000, F155500, F156000, F156500, F157000, F157500, F158000, F158500, F159000, F159500, F160000, F160500, F161000, F161500, F162000, F162500, F163000, F163500, F164000, F164500, F165000, F165500, F166000, F166500, F167000, F167500, F168000, F168500, F169000, F169500, F170000, F170500, F171000, F171500, F172000, F172500, F173000, F173500, F174000, F174500, F175000, F175500, F176000, F176500, F177000, F177500, F178000, F178500, F179000, F179500, F180000, F180500, F181000, F181500, F182000, F182500, F183000, F183500, F184000, F184500, F185000, F185500, F186000, F186500, F187000, F187500, F188000, F188500, F189000, F189500, F190000, F190500, F191000, F191500, F192000, F192500, F193000, F193500, F194000, F194500, F195000, F195500, F196000, F196500, F197000, F197500, F198000, F198500, F199000, F199500, F200000, F200500, F201000, F201500, F202000, F202500, F203000, F203500, F204000, F204500, F205000, F205500, F206000, F206500, F207000, F207500, F208000, F208500, F209000, F209500, F210000, F210500, F211000, F211500, F212000, F212500, F213000, F213500, F214000, F214500, F215000, F215500, F216000, F216500, F217000, F217500, F218000, F218500, F219000, F219500, F220000, F220500, F221000, F221500, F222000, F222500, F223000, F223500, F224000, F224500, F225000, F225500, F226000, F226500, F227000, F227500, F228000, F228500, F229000, F229500, F230000, F230500, F231000, F231500, F232000, F232500, F233000, F233500, F234000, F234500, F235000, F235500, F236000, F236500, F237000, F237500, F238000, F238500, F239000, F239500, F240000, F240500, F241000, F241500, F242000, F242500, F243000, F243500, F244000, F244500, F245000, F245500, F246000, F246500, F247000, F247500, F248000, F248500, F249000, F249500, F250000, F250500, F251000, F251500, F252000, F252500, F253000, F253500, F254000, F254500, F255000, F255500, F256000, F256500, F257000, F257500, F258000, F258500, F259000, F259500, F260000, F260500, F261000, F261500, F262000, F262500, F263000, F263500, F264000, F264500, F265000, F265500, F266000, F266500, F267000, F267500, F268000, F268500, F269000, F269500, F270000, F270500, F271000, F271500, F272000, F272500, F273000, F273500, F274000, F274500, F275000, F275500, F276000, F276500, F277000, F277500, F278000, F278500, F279000, F279500, F280000, F280500, F281000, F281500, F282000, F282500, F283000, F283500, F284000, F284500, F285000, F285500, F286000, F286500, F287000, F287500, F288000, F288500, F289000, F289500, F290000, F290500, F291000, F291500, F292000, F292500, F293000, F293500, F294000, F294500, F295000, F295500, F296000, F296500, F297000, F297500, F298000, F298500, F299000, F299500, F300000, F300500, F301000, F301500, F302000, F302500, F303000, F303500, F304000, F304500, F305000, F305500, F306000, F306500, F307000, F307500, F308000, F308500, F309000, F309500, F310000, F310500, F311000, F311500, F312000, F312500, F313000, F313500, F314000, F314500, F315000, F315500, F316000, F316500, F317000, F317500, F318000, F318500, F319000, F319500, F320000, F320500, F321000, F321500, F322000, F322500, F323000, F323500, F324000, F324500, F325000, F325500, F326000, F326500, F327000, F327500, F328000, F328500, F329000, F329500, F330000, F330500, F331000, F331500, F332000, F332500, F333000, F333500, F334000, F334500, F335000, F335500, F336000, F336500, F337000, F337500, F338000, F338500, F339000, F339500, F340000, F340500, F341000, F341500, F342000, F342500, F343000, F343500, F344000, F344500, F345000, F345500, F346000, F346500, F347000, F347500, F348000, F348500, F349000, F349500, F350000, F350500, F351000, F351500, F352000, F352500, F353000, F353500, F354000, F354500, F355000, F355500, F356000, F356500, F357000, F357500, F358000, F358500, F359000, F359500, F360000, F360500, F361000, F361500, F362000, F362500, F363000, F363500, F364000, F364500, F365000, F365500, F366000, F366500, F367000, F367500, F368000, F368500, F369000, F369500, F370000, F370500, F371000, F371500, F372000, F372500, F373000, F373500, F374000, F374500, F375000, F375500, F376000, F376500, F377000, F377500, F378000, F378500, F379000, F379500, F380000, F380500, F381000, F381500, F382000, F382500, F383000, F383500, F384000, F384500, F385000, F385500, F386000, F386500, F387000, F387500, F388000, F388500, F389000, F389500, F390000, F390500, F391000, F391500, F392000, F392500, F393000, F393500, F394000, F394500, F395000, F395500, F396000, F396500, F397000, F397500, F398000, F398500, F399000, F399500, F400000, F400500, F401000, F401500, F402000, F402500, F403000, F403500, F404000, F404500, F405000, F405500, F406000, F406500, F407000, F407500, F408000, F408500, F409000, F409500, F410000, F410500, F411000, F411500, F412000, F412500, F413000, F413500, F414000, F414500, F415000, F415500, F416000, F416500, F417000, F417500, F418000, F418500, F419000, F419500, F420000, F420500, F421000, F421500, F422000, F422500, F423000, F423500, F424000, F424500, F425000, F425500, F426000, F426500, F427000, F427500, F428000, F428500, F429000, F429500, F430000, F430500, F431000, F431500, F432000, F432500, F433000, F433500, F434000, F434500, F435000, F435500, F436000, F436500, F437000, F437500, F438000, F438500, F439000, F439500, F440000, F440500, F441000, F441500, F442000, F442500, F443000, F443500, F444000, F444500, F445000, F445500, F446000, F446500, F447000, F447500, F448000, F448500, F449000, F449500, F450000, F450500, F451000, F451500, F452000, F452500, F453000, F453500, F454000, F454500, F455000, F455500, F456000, F456500, F457000, F457500, F458000, F458500, F459000, F459500, F460000, F460500, F461000, F461500, F462000, F462500, F463000, F463500, F464000, F464500, F465000, F465500, F466000, F466500, F467000, F467500, F468000, F468500, F469000, F469500, F470000, F470500, F471000, F471500, F472000, F472500, F473000, F473500, F474000, F474500, F475000, F475500, F476000, F476500, F477000, F477500, F478000, F478500, F479000, F479500, F480000, F480500, F481000, F481500, F482000, F482500, F483000, F483500, F484000, F484500, F485000, F485500, F486000, F486500, F487000, F487500, F488000, F488500, F489000, F489500, F490000, F490500, F491000, F491500, F492000, F492500, F493000, F493500, F494000, F494500, F495000

Название: Romanians In Space

Разработчик: 2 Bad Design

Издатель: какая разница?

Жанр: космос/симулятор/аркада

Системные требования: Pentium 4 2 ГГц, 1024 Мб, 256 Мб 3D Video

(рекомендуемые)

Официальный сайт: www.romanii-in-spatiu.ro

ОЦЕНКА:

Графика:

Геймплей:

Управление:

Звук:

Сюжет/концепция:

3-

4-

1-

3-

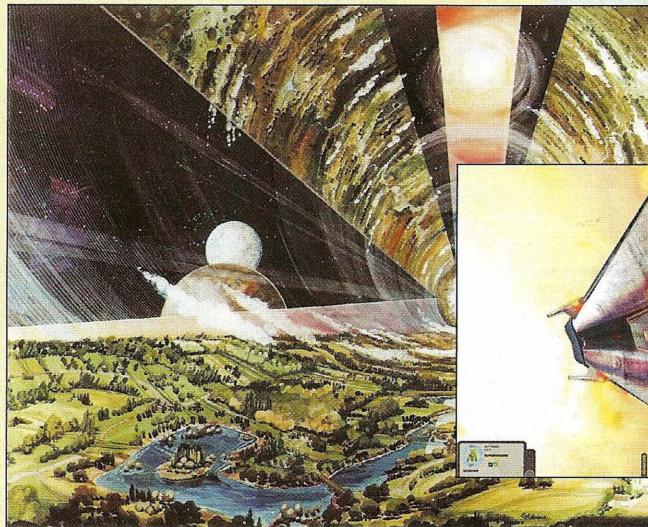
2-

-1

(очень

оригинально)

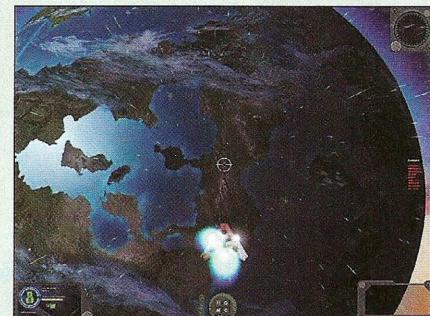
Romanian rulez must die! Шануимо українське!



— Да, это было круто!

— Нет, это полнейший отстой, Бивис!

Бивис и Баттхед, «Страшный суд»



Сами знаете, когда концентрация идиотизма в черепной коробке достигает критического предела, возможно все – от конфуза до скандала. В игровой индустрии мастером и того и другого является некто Дерек Смарт, хотя, похоже, на этом поприще у него появились серьезные конкуренты в лице румынской студии 2 Bad Design. Эти деятели в момент получили скандальную известность, благодаря своей игре с патриотическим названием «Румыны в космосе». Игра как игра, жуткая графика, устаревший самодельный движок, отвратительный звук – все признаки отстойности налицо. Но эти «чудеса» криворукости, лени и еще черт знает чего меркнут в один момент по сравнению с сюжетом.

Румыны – самая крутая нация на Земле. Именно они изобрели колесо, дважды

изобрели велосипед и электрический стул. В далеком будущем румыны стали единственной нацией на планете. Затем они покорили звезды, колонизировали немерянное количество звездных систем. Потом нарисовались инопланетяне, но румыны – самая крутая раса во вселенной – без особых усилий порвали и их, завоевали и заставили плясать под свою дудку. Потому что румыны – это святое, румыны – это абсолют, доминирующий вид в галактике, все дела и все такое. Но, как всегда, имеется одно «но»: у великой нации в заднице торчит одна маленькая, но очень болючая заноза. Куча венгерских повстанцев умудряется противостоять мега-румынам, демонстрируя чудеса упорства, героизма и изворотливости.

Задача игрока – исправить это досадное недоразумение, истребив повстан-

цев на корню. Типа смешно, да? Согласен, венгры тоже не смеялись.

В результате получился неслабый скандал. Разработчики пытались шутить над своей глупой штукой, но общественность была настроена решительно. С ходу девелоперу инкриминировалась пропаганда межнациональной вражды, врожденное слабоумие и нежелание добровольно убить себя об стенку. Отмазки «веселых румынских парней» – дескать, в других играх русские мочат немцев, американцы – корейцев и так далее – не прошли. Потому как приведенные факты – история, а здесь – полный ацтой. К выходу финальной версии Romanians In Space завязка сильно изменилась. Шуток про румынскую крутизну и уникальность поубавилось. Теперь по всей галактике бушует звездная война, и румынские флотилии быстро рвут любую враждебную инопланетную расу на

своем пути. Игрок же несет службу в 88 эскадроне 3-го Румынского флота и обеспечивает прикрытие крейсерам. Цель – дослужиться до перевода в отдел тайных операций. Выражаясь понятным человеческим языком, разработчики тупо съехали. На сайте скромно написано, что сюжет изменен специально для тех, у кого проблемы с чувством юмора. Да, цензура не пропустит то место, где я видел такой юмор. 2 Bad Design призывают просто купить игру, ничем это не аргументируя.

Мне реально обидно, что такая гадость вообще вышла в свет, если учесть, что постоянно закрываются куда более интересные и жизнеспособные проекты. Подобный ацтой не должен существовать в виде финальной версии.

Ацтой – фотопку! С потихоньку наступающими праздниками и спасибо за внимание!

Алексей Лещук
и его Злобная Lichina

Украинская Футбольная Лига как она есть

Всередине 2005 года оргсостав сети клубов Vault решил взяться за создание принципиально новых проектов. За этalon была принята существовавшая Лига по StarCraft – USL (Ukrainian StarCraft League), уже давно и успешно проводившаяся в клубе Vault City. От других подобных чемпионатов USL отличалась структурой: разбиение игроков на «группы» в зависимости от уровня игры заметно повлияло на интересность этих чемпионатов для геймеров. В июле был проведён первый чемпионат по Warcraft III в рамках новоиспечённой лиги UWL. А в начале октября 2005 года было решено стартовать ещё одну серию чемпионатов. Выбор дисциплины длился недолго, ведь оставить без внимания любителей виртуального футбола было бы преступлением. На свет появилась Футбольная Лига – UFL.

Первый чемпионат сразу же привлек внимание геймеров, соскучившихся по LAN-разборкам, да и призовой фонд в 1000 гривен выглядел не очень привлекательно. В дальнейшем, видя, что эта серия получилась весьма успешной, в Лигу потянулись настоящие ассы киберспорта – UFL стали посещать самые известные игроки Украины, представляющие нашу

страну на международной арене. Ситуация не изменилась и поныне – лига живёт и процветает.

Лига изнутри

По аналогии с настоящим футболом, чемпионаты UFL были поделены на сезоны. Только, в отличие от реального прототипа, игровой сезон UFL длится всего 3 месяца, вмещающая в себя 3 поточных чемпионата и, собственно, финал сезона. Финал сезона – это действительно большое мероприятие, а его призовой фонд существенно превосходит фонд поточного чемпионата.

Один раз в год проходит финал года и он собирает всех лучших игроков лиги. Ближайший финал года состоится уже в феврале 2007-го, и на него будут приглашены лучшие по рейтингу Лиги игроки. Если есть желание попасть в финал, у вас еще есть время до конца осеннего сезона UFL, чтобы набрать подобающий рейтинг. Призовой грядущего финала года должен превзойти призы финала сезона и, конечно же, не обойдётся без кубка, который достанется лучшему из лучших.

Вполне резонный вопрос: какой интерес только-только севшему за мультиплеер FIFA 2006 игроку сражаться с матерыми киберспортсменами, играющими за профессиональные команды уже мно-



го лет? Правильно, никакого. Волков и овец нужно разделять.

Первоначально планировалось создать три отдельные группы игроков, в каждой из которых играли бы люди равные по игровым навыкам. Со временем, после нескольких прошедших чемпионатов, решено было оставить лишь две из них – Premier League и League One. Как показала практика, любой геймер может спокойно выступать в Первой Лиге – в ней побороться за призы может любой желающий, для этого вполне достаточно играть в FIFA на уровне «ниже среднего». Первоначальный набор в Лиги производится свободно, то есть придя на чемпионат в первый раз, вы сами сможете выбрать, в какой лиге стартовать. Ваше мнение может быть скорректировано судьями в случае явного занижения скилла – давить новичков танком вам никто не даст, соревноваться нужно на равных!

Вполне естественным является желание геймера похвастаться своими достижениями. Именно для этого был создан рейтинг игроков (отдельно для каждой группы). Чем лучше ты выступил, чем выше забрался – тем больше очков ты заработал. Очки после каждого чемпионата суммируются и в результате самые успешные геймеры смогут найти свои никнеймы в зале славы – UFL TOP. Но это ещё не всё. Как мы говорили, высокая позиция в рейтинге даёт право сразиться в финале сезона.

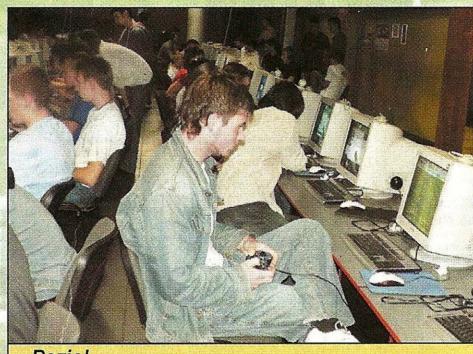
Кстати, не стоит думать, что на чемпионатах только играют. Посиделки в баре за чашечкой колы – наиболее популярное занятие игроков разных лиг, ведь именно общение сделало комьюнити столь сильным и сплочённым.

Организаторы UFL обещают, что уже совсем скоро стартуют новые проекты, направленные на расширение аудитории и улучшение качества мероприятий: ежеквартальные цветные дайджесты с новостями Лиги, запуск нового сетевого ресурса, специально разработанного для нужд UFL, и многое другое.

Приобщиться к спорту может любой желающий – для этого достаточно узнать на сайте getinfight.com дату проведения ближайшего чемпионата, затем прийти на него, зарегистрироваться – и вперед к победам и вершинам рейтингов!



Chili и Chuma



Raziel

Взломай СОФЕ 12!

ГЛАВНЫЕ ПРИЗЫ
в сейфе CODE12:



ИГРОВОЙ КОМП
на базе процессора



АКУСТИЧЕСКИЕ СИСТЕМЫ microlab H500 и A6661

В каждом номере журнала с 7-го по 12-й будет скрыта часть секретного кода. Для того чтобы принять участие в этой обезбашенной акции, просто отправь сообщение на номер 7500 с правильным вариантом ответа на вопрос. В случае правильного ответа ты получишь в ответ ДВЕ правильные цифры 12-тизначного кода, если ответ будет неверен – в ответ придут ложные цифры, которые приведут тебя в тупик.

До конца года тебе необходимо собрать 12-тизначный код, который и станет ключом для участия в розыгрыше суперпризов!

Чтобы вскрыть сейф с суперпризом, тебе нужно будет отправить 12-тизначный код после выхода 12-го номера журнала. Но за каждую правильную попытку хакеры будут получать дополнительные призы!



- Каждому 10-му участнику, приславшему правильный ответ – личный счет в гипермаркете контента от hit&n
- Каждому 20-му участнику, приславшему правильный ответ – хитовая лицензионная игра от журнала «Шпиль!»*
- Каждому 30-му участнику, приславшему правильный ответ – стартовый пакет DJUICE*

По вопросу получения призов обращайтесь в службу технической поддержки в будние дни с 10:00 до 19:00 по телефону (044) 502-01-13

**Сейф будет вскрыт 31 декабря 2006 года
в 23:59:59 по киевскому времени!**

ШЕСТОЙ ВОПРОС для взлома CODE12:

В какой свежей RPG процветает «манчкинизм наоборот»?

В «Готика 3» – пришли SMS с паролем **C121201** на номер 7500

В Neverwinter Nights 2 – пришли SMS с паролем **C121202** на номер 7500

В Dark Messiah of Might and Magic –

пришли SMS с паролем **C121203** на номер 7500

В Stronghold Legends – пришли SMS с паролем **C121204** на номер 7500

В You are empty – пришли SMS с паролем **C121205** на номер 7500

У випадку помилкового замовлення послуга вважається наданою.

Контент – провайдер ТОВ «Полігон Інтернейт Україна» www.polygon-ukraine.com.

Технічна підтримка з 10:00 до 19:00 у будні дні (044) 502-01-13

Вік учасників акції від 18 років (тильки для повнолітніх), вартість повідомлення 2.50 грн, ут. ч. ПДВ, без ПФ.

Для абонентів KulyStar, Ace&Base, DJUICE, UMC, Sim-Sim, Jeans

ЗАТ «Український мобільний зв'язок». Лицензія ДКЗ АА №720189 від 29.12.2004р. ЗАТ «Ківстар» Д/Е. Ем., Лицензія ДКЗ №09503 від 12.04.2001р.



Дополнительная информация на сайте журнала «Шпиль!» www.shpil.com

Наименование AMD, логотип AMD со стрелкой, а также наименования AMD в любых сочетаниях являются товарными знаками компании Advanced Micro Devices, Inc.

Наименования прочей продукции и услуг используются только в информационных целях и могут быть охраняемыми товарными знаками.

*Количество игр и стартовых пакетов ограничено

*Под бесплатным получением приза имеется ввиду возможность приобрести его за 1 гривну.

Создаем свой C-S team

Создание команды по «Контре» «с нуля» – это не так просто, как кажется. Кроме того, что вам нужно найти как минимум пять человек (ну, или, если считать тебя, читатель, что еще четверых), которые умеют играть, нужно организовать тренировки, где будут разработаны и отыграны стратегии на стандартных картах; нужно развивать навыки всех и каждого; нужно... Много чего нужно! Но сегодня мы начнем с того, что, собственно, необходимо любому из игроков, которые решили создать/вступить в команду по «Контре».

Основы индивидуальной подготовки

Вот вы, молодой, перспективный игрок, смотря на то, как играют pro-teams в вашем славном городе/поселке, также желаете иметь свой проект и даже больше – создать свою про-команду, которая прогремела бы на мировых аренах. Для начала вы, как ни странно, должны позабыть не об остальных четырех играх клана, а о са-

мом себе и стать по настоящему полноценным игроком. У вас должны быть развиты некоторые навыки, чтоб вы хорошо показывали себя не только на обычном «мясе», и не были бы обузой для команды. Ведь что получается: ты собираешь команду и ты же – самый слабый ее игрок? Нет, так не пойдет!

Поэтому нужно отточить несколько важных кэзерских навыков, которые вам пригодятся не однократно.

Аим

Безусловно стрельба – один из самых важных навыков в игре. Скорость и точность наводки прицела позволит вам убить большее количество соперников в любой ситуации. Конечно же, вы должны стараться убить противника в голову, однако это не всегда удается, поэтому необходимо развивать и совершенствовать свою стрельбу. Для этого существуют разнообразные aim-карты и множество public-серверов. Игроки с найтмарным аимом всегда высоко ценились в любой команде, но никогда не нужно зацикливаться



ся на одной стрельбе, ведь если противник сыграет на другом, никакая стрельба уже не поможет.

Умственная игра

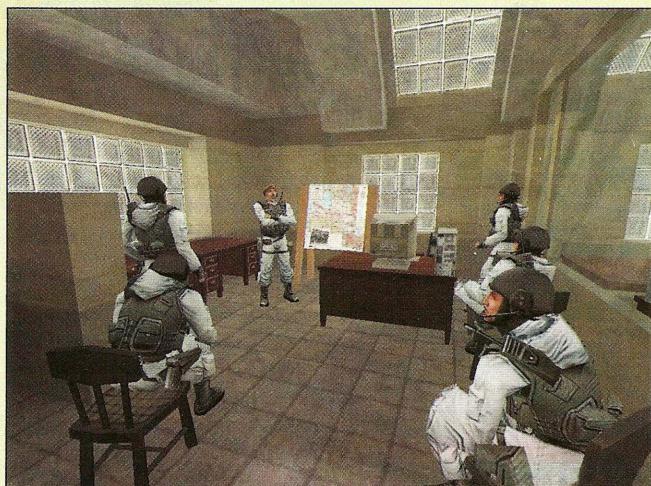
Проще говоря – ваш скайлл. Правильный подбор позиции, чувство игры, умение прочитать действия соперника, знание всего, что происходит на карте – это важнейшие составляющие вашего скилла. Здесь нужен только мозг. Будучи скиллованным игроком, вы всегда сможете сыграть умнее соперника, обмануть его и, конечно же, выбрать наиболее выгодную позицию в той или иной ситуации. Вас никогда по-глупому не убьют, вы всегда сделаете все, что от вас зависит. Все эти навыки приходят со временем: чем больше вы играете – тем больше видели, а значит с каждой игрой накапливаете опыт. Всегда существовали противоречия между аимерами и «мозгами». Первые говорили, что

стрельба решает все, вто-рые – наоборот. Я считаю, что каждый хороший игрок должен сочетать в себе и те, и эти качества. Такой компромисс станет убойным на-бором для любого кэсера.

Тимплэй

Само собой, вы должны отлично взаимодействовать со своими тиммейтами – делать все сообща. Ведь Counter-Strike – это командная дисциплина, и несыгранная команда практически ничего не стоит. Этот навык как раз и должна упорно развивать каждая pro-team, уделяя ему больше всего внимания. Тимплэй также приходит со временем: чем больше вы играете вместе, тем лучше понимаете друг друга, тем лучше для команды. Вы должны чувствовать друг друга, должны полностью дове-рять вашему тиммэту и пол-ностью поддерживать его в любой ситуации. Это при-ходит со временем.





Слух

В Counter-Strike существует большое количество звуков, которые вы должны уметь различать. В своих наушниках вы можете четко услышать, где ваш соперник и что он делает. Многие говорят, что слух – это 50 % игры, и, мне кажется, они правы. Слушая игру, вы с абсолютной точностью сможете услышать, где противник, откуда он стреляет, что делает: переключает оружие, перезаряжается, ставит/разминирует

бомбу, где в кого-то попали и из какого оружия и многое другое. Просто-напросто научитесь определять каждый звук и направление его происхождения – это много времени не займет, зато впоследствии очень пригодится. Для тренировки навыка достаточно на собственном примере попробовать пострелять из разных видов оружия, сделать все доступные в игре действия, прислушиваясь к тому, какие звуки при этом слышатся.

Радар

В левом верхнем углу, такой весь зелененький, находится радар. Конечно же, вы должны уметь им пользоваться (и пользоваться постоянно!). На нем четко показано место-нахождение каждого из ваших тиммейтов, отмечая, у кого из них бомба, кто говорит или бросает гранату. Просто научитесь определять, что эти точечки на радаре значат и почему они иногда мигают.

К примеру, если на радаре перпендикулярное пересечение линий, то ваш товарищ находится на уровне выше или ниже вас, а если точка красная, то ваш товарищ с бомбой. Изучение тонкостей распознавания обозначенений на радаре не займет много времени, но потом придется очень кстати.

Команда

И что мы получаем в итоге? Вы должны обладать достаточно неплохим уровнем стрельбы, умно вести себя на карте, действовать вместе с тиммейтами, уметь слушать

и пользоваться радаром. Этого будет достаточно, чтобы вы вначале не тащили команду вниз, а были наравне со всеми. Конечно же, в будущем эти навыки нужно постоянно тренировать, оттачивать и совершенствовать.

Теперь самое время подумать о создании команды, то есть вы должны найти еще четверых таких же бойцов, желательно не хуже и не лучше вас по своим навыкам, и попробовать играть вместе. У вас не должно сильно различаться мировоззрение, было бы замечательно, если бы вы были как минимум хорошими друзьями, вместе тусили и отыхали. Отличные взаимоотношения в команде – это один из залогов успеха. А об остальных командных нюансах и о самой постановке тренировочного процесса мы вам расскажем как-нибудь в следующий раз.

До скорых встреч, не тушим свеч!

Евгений *<u7gn>* Босенко

ЗАДОВОЛЬНИ СВОЮ ЖАБУ!

НОВІ ІНТЕРНЕТ-ТАРИФИ з CALLBACK*

* Акція з 01.10 до 31.12.2006 р.

день -0.15 у.о./година
вечір -0.10 у.о./година
ніч+вих.-0.05 у.о./година

ІНТЕРНЕТ-КАРТКИ

ДЕШЕВШЕ- .NET
www.deshevše.net

Эй, FIFA'кер, выбери меня!

Первый выбор, с которым сталкивается профессиональный фифакер после выхода очередной версии FIFA, это, безусловно, выбор команды! И первая основная ошибка в этом вопросе – легкомысленное отношение, питываемое мнением, мол, «скилл зарещает». Да, согласен, скилл действительно решает, но если вы хотите стать поистине хорошим игроком – это требует прочности всех без исключения звеньев. Вторая серьезная ошибка: «Я буду играть той же командой, что и Shpil-mNIManyn@, потому что он АтЕЦ и знает что выбирать». Это суждение также ложное, ведь у каждого игрока свой собственный стиль игры и своя основная тактика. Одни играют «от защиты», и им хватает одного хорошего форварда, вторые используют универсальную тактику 4-1-2-1-2, третьи – просто крепят противника флангами, играя в три форварда, и т. д. Есть масса разных стилей игры, и почвой для выбора команды должно быть ваше поведение на поле. Если же вы только начинаете играть в FIFA, тогда самое время присмотреться к нескольким командам и уже потом, сыграв пару десятков матчей с разными тактиками, окончательно

определиться и со стилем, и с командой.

В этом году выбрать команду будет несколько сложнее в связи с тем, что организаторы WCG внесли корректировки в правила, и уже на Grand Final WCG 06 можно было играть не только сборными, но также и клубами. Это нововведение значительно расширяет зону поисков. Первым критерием отбора, как и в предыдущей версии, является информационная панель при выборе команды (рис. 1). Здесь нашему вниманию предоставляют общий показатель сыгранности команды (Team Chemistry) и три показателя: атака (ATT), центр (MID) и защита (DEF). Последние три показателя – это среднестатистический уровень игроков (основного состава), играющих на позициях, которые относятся к тому или иному показателю. Если суммировать все общие показатели атаки, центра и защиты – мы получа-



Рис. 1

БИОГРАФИЯ ИГРОКА	
ИТАЛИЯ	общ 85
11	юо
Основ. характеристики	
Скорость рывков	82
Запас сил	80
Контроль мяча	82
Ведение мяча	85
Точность (%)	91
Сила удара	82

Рис. 2

ем общий показатель команды. Стоит отметить, что, комбинируя основной состав с игроками запаса, мы можем повлиять на этот показатель, так как по умолчанию на поле не всегда выходят самые лучшие игроки. У каждого игрока есть своя предпочтительная позиция, и даже при смене тактики вы увидите, как в лучшую или, соответственно, в худшую сторону меняется основной показатель. Но при обзоре каждого игрока в отдельности не стоит зацикливаться на его общем показателе: не жалейте времени на просмотр основных и дополнительных характеристик (рис. 2 и рис. 3). Ведь, если вы играете центром и у вас в запасе имеется отличный центрфорвард с общей характеристикой 84, у которого хороший показатель навесов, но показатель скорости оставляет желать лучшего – не стоит заменять им своего основного страйкера с общей характеристикой 83, если у него отличный показатель скорости, но он слаб

в дальних передачах.

Да и вообще, в этой версии игры большую роль отыгрывает индивидуальное мастерство каждого

игрока. Если в FIFA 06 акцент делался на слаженную командную игру, то в FIFA 07 все может решать один игрок. Теперь скоростные данные игроков могут изменить ход любого поединка. Форвард, которого сзади прессингует защитник, либо уйдет от него, либо защитнику придется сфолить, поэтому нужно уделять должное внимание подбору каждого футболиста. Помимо основных и дополнительных характеристик, у каждого хорошего игрока есть пиктограмма стиля игры, которую вы можете увидеть в подразделе «Биография» в меню «Состав». Уровень игрока в том или ином амплуа обозначен пиктограммами золотистого, серебряного или бронзового цветами. Более подробно ознакомиться с пиктограммами стиля вы сможете в самой игре (меню «Советы и подсказки», раздел «Стили игры»). Что ж, теперь, когда мы более-менее определились с тем, на что стоит обращать внимание при выборе команды, можем начинать селекцию.

Естественный отбор

В результате отбора сборных, чей общий показатель не ниже 255, можно выделить футбольные коллективы Италии, Франции и Англии. Сейчас я вам продемонстрирую, каким образом анализируется команда на примере сборной Италии.

Изначальный общий показатель Италии – 255 (ATT 87; MID 82; DEF 86),



показатель сыгранности – 91. По умолчанию у Италии выставлена тактическая схема 4-3-1-2, которая, по-моему, не раскрывает весь потенциал команды. В основном составе сразу бы хотелось отметить наличие двух хороших форвардов – Тотти и Gilardino, каждый из которых обладает золотой пиктограммой и взаимно дополняет другого. Что же касается запаса, то тут в первую очередь бросается в глаза мастер стандартов Del Piero. У нас в команде три отличных форварда! Да, возможно, Италия одна из тех команд, которой можно играть в три форварда.

Давайте посмотрим, что получится, если поставить тактику 4-3-3 и оптимизировать основной состав. Для начала меняем ме-

стами Totti с Gattuso, так чтобы Totti оказался на позиции левого полузащитника, после чего заменим Gattuso на Del Piero. Последний штрих, чтобы укрепить защиту: заменим Grossio на Bonera. Максимум, чего нам удастся добиться в этой ситуации, – ATT 87; MID 83; DEF 87. По-прежнему слабым звеном остается центральная линия, а все потому, что Totti и еще несколько игроков не находятся на своих предпочтительных позициях. Можно ли на это повлиять? Конечно! Достаточно подобрать тактику, при которой каждый из игроков основного состава будет на «своем месте». При разных тактических схемах показатель центра будет меняться от 83 до 85, но если делать все не спеша и сопоставить «за» и «против», мы увидим, что, используя тактику 4-1-2-1-2 и расстановку игроков, которую я привел выше, показатели команды будут равны 261 (ATT 87; MID 87; DEF 87)! В результате мы получили

отличную команду с универсальной тактической схемой, которая подходит игрокам, играющим центром, и тем, кто отдает предпочтения фланговым проходам.

Делай, как я

На примере сборной Италии я показал, как можно увеличить общий командный показатель с 255 до 261. Да, это впечатляющий показатель на фоне остальных сборных и команд. Но, опять таки, хочу напомнить, что все зависит от вашего личного стиля игры. Так что данный пример является в неком роде универсальным, но не факт, что он подойдет именно вам. Как я уже говорил выше, сейчас многое зависит от личных показателей форварда, а у сборной Италии нет ни англичанина Rooney с его найтмартным показателем 92, ни французов Henry (90) и Trezeguet (89). Да и, конечно же, не нужно сбрасывать со счетов клубы, ведь и среди них имеются отличные претенденты на звание «лучшей команды для вас!» Это и Barcelona, и Chel-

БИОГРАФИЯ ИГРОКА	
ITA	общ 89
	9 УО
	Доп. характеристики 1/2
Разгон	76
Напор	74
Сила	89
Опека	17
Отбор мяча	34
Навесы	68
Игра головой	94
Короткие пасы	79
Длинные пасы	31
Дальние удары	72

Рис. 3

sea, и R.Madrid, и Inter... И этот список можно продолжать!

Помните, вы должны знать все о каждом игроке вашей команды вплоть до его предпочтительной позиции, пиктограмм и бьющей ноги, ведь только тогда вы сможете использовать всю огневую мощь команды!

Надеюсь, наши советы послужат вам хорошим базисом, основой, опираясь на которую вы не только сможете выбрать нужную команду, но и улучшить свой стиль игры.

Виталий «Blind» Полищук



Виділена лінія за 180 грн./місяць!

Підключись
за 1 грн.
та отримай



регистрація домену
веб-хостинг
веб-сайт

Інтернет без обмежень!

м.Київ, вул. Червоноармійська, 55; тел./факс: /044/205 44 55;

e-mail: admin@lucky.net; www.lucky.net



Второй Киевский Аниме Фестиваль

Ну вот и долгожданный отчет о прошедшем фесте, особенно для тех, кто так и не попал на него, а теперь грызет локти от досады и рыщет по Киеву в поисках фото и видео.

День первый: Блин первый

Открытие фестиваля прошло несколько сумбурно. Установку аппаратуры и прочие организационные вещи вроде развесивания конкурсных работ на стенах задержали на два часа из-за задержки концерта одной из политических партий, проходившего в доме Кино. Поэтому произошла такая же задержка со всеми фести-

вальными мероприятиями в этот день. Из мастер-классов состоялся только один – «Рисование в стиле аниме». Из-за задержки репетиции выступающих на открытии народ в холле тоже был вынужден ждать. Тем не менее концерт прошел без единой заминки или проблемы, что не могло не радовать.

Открывали и закрывали концертную программу корейские барабанщицы, которых с трудом пригласили организаторы и которые буквально на следующий день улетали в Корею. Далее выступали Ева и Хотару в костюмах из аниме «Юная революционерка Утзна» с динамичной песней «Tokini» из этого же аниме.

Вскоре зал проникся словом «аниме-движение», ведь именно об этом по-вествовала видеонарезка из российских фестов и японских косплей-шоу, фотографий киевских косплееров, рисунков, скульптурок, в общем – из полного комплекта творчества анимешников. Зрители послушали Юрико с песней «Hitori no yoru» и посмотрели два авторских AMV под песни отечественных исполнителей. Позже со сцены прозвучали звуки самой настоящей



Акума – ведущая фестиваля



интересные мастер-классы. «Создание аниме фигурок» – живо заинтересовало даже самых старых анимешников Киева. И хотя достать специальный пластик или формы для отливки фигурок в нашей стране нереально, однако купить самозастывающую глину DAS или Kooh-i-noor можно в любом канцелярском магазинчике.

Лекцию «Кавай в аниме как жанр» прочитала не менее кавайная ведущая, рассказавшая нам не только о символике кавая в аниме, а также о кавайных символах мировых корпораций и кавайной моде японской мо-



Победитель конкурса косплей-дефиле Кардинал Катарина (Кровь Троицы)

анимешной польки! Зал просто порвало: в исполнении Аринки это было хитом сезона. После этого порвало мужчин: на сцену вышли две секапильные девушки, лихо исполняли песню «Малюю хентай». Как оказалось, этот новый молодой украинский проект с отличными вокальными данными называется «Хентай». Теперь анимешникам точно будет что слушать, коготая время до следующего фестиваля.

День второй: Кавай-кавай, только хвост не отрывай

Второй день феста прошел гладко. Он был посвящен термину «кавай» и всем его проявлениям начиная от ушастых и хвостатых милых девушек-косплееров и заканчивая кавайными AMV-клипами и аниме «Гравитация». Днем прошли



Косплей-группа Vidols из Днепропетровска

лодежи. После небольшого перерыва начался следующий мастер-класс, который провела Лариса Осадчук – руководитель киевского клуба оригами. В этом веселом и нетрудоемком процессе были собраны три большие фигуры оригами в холле и целая сотня оригами в руках всех желающих сложить чудеса из бумаги. Приятно, что каждый посетитель фестиваля унес с собой в этот день собственные творения. Мой желтый журавлик до сих пор сидит на моем компе, и, глядя на него, мне хочется сделать еще что-нибудь красивое.



Герои *Samurai Champloo* были символом фестиваля

Хочется отдельно заметить, что все лекции и мастер-классы сопровождались показами массы ярких тематических иллюстраций через проектор. Так что зрителям легко было сориентироваться и понять о чем речь.

Порадовали фотосессии косплееров – для них сделали профессиональный виниловый фон белого цвета, поэтому все желающие с удовольствием фоткали на память ярких персонажей на мыльницах, мобильники и прочие подручные средства. Каких только костюмов не было: энки в различных вариантах, супер-



Зелгадис (аниме *Slayers*)

кавайные девочки из аниме Digi-Charat, классические Сейлор-муны, кролики и прочие веселые персонажи, до которых так и хочется дотронуться и сфотографировать на память. В общем, описывать это нет смысла, надо было ЭТО видеть!

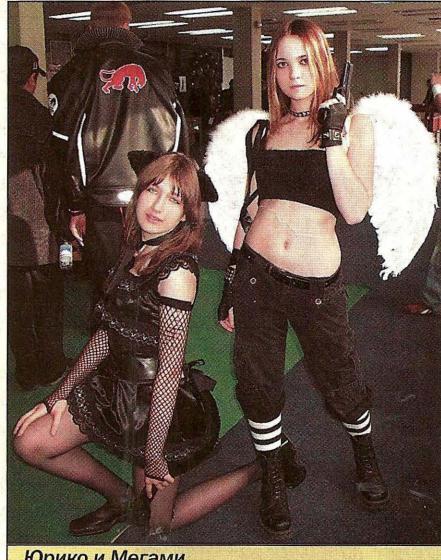
Также в этот день прошла презентация от украинского журнала рисованных историй «К9», на которой главред Алексей Олин вел беседу со всеми желающими о проблемах рисованных историй в Украине, о фестивалях, о манга и прочих интересующих публику вещах.

Каждый день после первых показов аниме в холле проходили интересные конкурсы, где можно было выиграть пригласительный на два человека в кино. В конкурсах надо было: нарисовать фанарт на своего любимого персонажа, а потом доказать, что это действительно персонаж аниме, а не что-нибудь еще; дописывать страшные стишкы на анимешные те-

мы, причем так, чтобы из этого получился смешной стишок; и самый веселый конкурс: изобразить персонажа из определенного аниме, так чтобы толпа узнала, кого именно мы изобразили. Посетителям скучать было некогда, кроме этого, все ожидающие следующего сеанса могли сполна насладиться просмотром самых лучших кавайных смешных и готичных AMV-клипов на среднеформатном экране.

День третий: Goth

Третий день был заявлен как день Готики и в целом оправдал наши надежды. С самого утра в холле красовались не только косплееры, но и готы в характерных нарядах. А как известно, японцы давно фанатеют по теме готики и не только регулярно выпускают готические аниме, но и развивают целую индустрию готической моды и стиля современной молодежи. Так что Япония – это то место, где аниме и готика давно сплелись



Юрико и Мегами



Готик-Лолита

в одно целое. Квинтэссенцией такого стиля на киевском фесте стала девушка-готесса в кимоно, выполненном из черной кожи. Смотрелось очень готично и анимешно одновременно.

Мероприятия начались с лекции «GITS: Киберпанк в аниме», которую вел неизвестный читателям «Шпилия!» Sova. Лекция была очень интересной и профессионально подготовленной, народ узнал, каким образом придумывались концепты для GITS, как делались определен-

Gelezka

WWW.GELEZKA.KIEV.UA
тел.: (044) 455-5413, 587-6708

КОМПЬЮТЕРЫ

ОТ 250 У.Е.



ПОДБОР ИНДИВИДУАЛЬНЫХ
КОНФИГУРАЦИЙ

ИГРОВЫЕ
ПРИСТАВКИ



ПРИСТАВКИ • ИГРЫ • АКСЕССУАРЫ
с доставкой

Тел.: +380 (44) 204-7444
+380 (44) 599-6612

www.pristavki.com.ua
e-mail: info@pristavki.com.ua

Для размещения рекламы в рубрике «Реальный базар»
звоните (044) 501-9355



Персонаж из манги Аличино

ные сцены, как по кусочкам собиралась мозаика цельного произведения.

Очень многие пришли на следующую лекцию – «Готика в аниме». Очаровательная девушка Omi, которая занимается этим уже много лет, настолько заворожила слушателей, что ее не хотели отпускать и буквально засыпали не только аплодисментами, но и вопросами. Многие сильно удивились, узнав, что если просто перечислять готические аниме и мангу, то на это не хватит и суток.

После этого состоялась лекция «Готический косплей», которую вел самый настоящий кролик из манги «Алиса в стране чудес». Не пугайтесь, кролик Dio был готичный – в черно-сером костюме, черных кружевных лентах и пирсингом в ушах. Лекция прошла с успехом, в конце перед зрителями устроили небольшое

дефиле готических и анимешных костюмов всевозможных вариаций, после чего весь народ ринулся на фотосессию.

На лекции Мабуроши «Вижуал кей и джей-рок» о музыкальных тенденциях японского рока, необычных визуальных образах, делении на поджанры и прочие штучки зрители смогли посмотреть клипы известных исполнителей и подборку фотографий самых ярких японских групп. Запланированный мастер-класс от косплей-группы Videlos (www.videlos.com) из Днепропетровска, к сожалению, не состоялся, так как девушки очень сильно устали. Как и многие профессиональные косплееры, они приехали с несколькими костюмами, так что будем их с нетерпением ждать в следующем году!

Необычно было видеть, насколько перевоплощается косплеер в каждом новом образе. Например, киевский косплеер Ева показалась в четырех воплощениях: Утэны из одноименного аниме, Rubi



Лекция «Готика в аниме»

Rose из «Digi Carat», готической бабочки и нэки с авторским костюмом. Было еще несколько косплееров с двумя-тремя костюмами, за что им большое спасибо!

В субботу также состоялись чемпионаты по файтингам, так что все желающие смогли поучаствовать, чтобы выиграть ценные призы. Эмоции публики при этом перехлестывали через край – все-таки держатся любимые персонажи!

День четвертый: Закрытие, или Почему все хорошее так быстро заканчивается?

С самого утра было печально осознавать, что праздник души настоящего анимешника

дения... обо всем этом нам с удовольствием рассказывал лектор. Следующим был мастер-класс Славы Бахамута из «К9», который совершал магические пассы мышкой, а на экране на наших глазах реализовывалась покраска персонажа. Все это происходило тихо, пока Славу не начали забрасывать вопросами... После состоялся наплыв народа, жаждавшего взять у него автограф и непременно с авторским рисунком.

Далее вниманию зрителей был представлен художник



Делаем оригами

заканчивается. Однако предвкушение самого интересного тоже было.

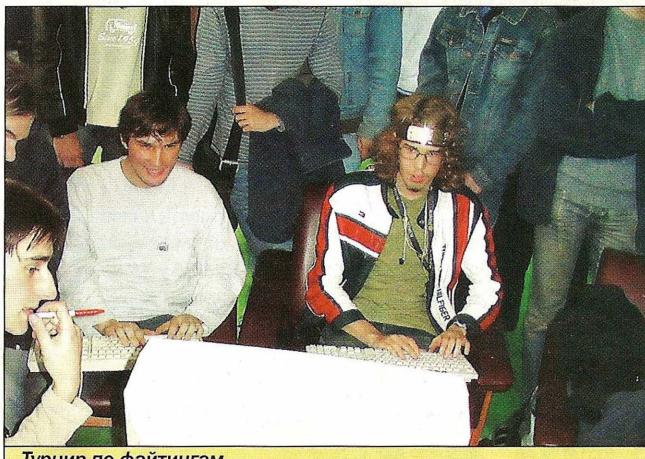
В этот день приехало очень много гостей из других городов: Одессы, Севастополя, Днепропетровска, Харькова, Херсона и других. Многие люди, особенно иногородние, благодарили организаторов и дарили очень много теплых слов.

Утро началось с лекции Нефрита – «Создание косплейного костюма», где можно было увидеть не только много красивых фотографий, но и небольшую демонстрацию покраски элементов костюма. На следующей лекции «Создание анимации», которую читал Sova, собралось рекордное количество людей: всем было интересно, как же, собственно, делают эту самую анимацию? Как придумываются персонажи, как делаются исследования «Что хочет видеть зритель», как прорабатывается прорисовка деталей в полнометражных проектах и в сериалной продукции, в чем их отличие, в чем преимущество комбинирования визуального ряда и звукового сопровож-

дения. Гуняевый Роман, известный в Сети как Guro (www.guro.com.ua). Он занимался такими проектами, как FarCry, Heroes of M&M 5 и Collapse, над которым сейчас трудится его фирма Creoteam (www.creoteam.com). Специализируясь на концептах, он поделился своими основными приемами создания хорошего и качественного концепт-арта.

Следующей в программе была лекция «Ролевые игры по аниме», которую вела Кунсайт, уже много лет занимающаяся ролевиками. Ведущая была в шикарном костюме персонажа из манги Trinity Blood (как известно, концепты в одноименном аниме отличаются от оригинальной манги). Лекция подкреплялась многочисленными фотографиями киевских ролевиков в косплейных костюмах и вызвала множество вопросов зрительного зала. Все-таки ролевиков у нас в Киеве тоже немало.

После такого интенсивного курса лекций и мастер-классов народ начали запускать в зал на концерт закрытия фестиваля. Начало концерта задержалось минут на десять по



Турнир по файтингам



Закрытие

техническим причинам. Также были небольшие накладки с показами клипов. Но в целом впечатления остались положительные. По очереди выступали конкурсанты по различным фестивальным конкурсам: караоке, косплей-сценка, AMV-клип. Конечно же, впечатлил показ «косплей-дефиле», где можно было увидеть несколько десятков различных аниме-персонажей. После всех выступающих на сцену вышли организаторы и наградили победителей в конкурсах:

- **AMV-клип:** Joysana – за клип «Wake me up when september ends»
- **Косплей-дефиле:** Кунсайт – за костюм Катерины Сфорца (по манге Trinity Blood)

- **Косплей-сценка:** Vidols – за сценку «Юная Милиционерка Утэна»

- **Караоке:** Аринка – за песню из аниме Bleach
- **Авторский рисунок:** Sohei – за работы «Техно-ангел», «Ледяное дыхание»

- **Фанарт:** Котя – за фанарт на Рицу (Loveless) и Марики за «Beloved», их работы набрали одинаковое количество баллов, поэтому в этом конкурсе дали два приза
- **Манга:** Алеф – за мангу «Сердце Вампира»



Манга-победитель

- **Аниме-фигурка:** Дзин – за Чучело из «Ходячего замка Хаула»

В конце уже по традиции зазвучала анимешная полька, и все косплееры пустились в пляс прямо на сцене! Особая благодарность Аринке: это же

надо было выучить шесть страниц текста на финском и спеть это на одном дыхании без запинок! Потом уже начались показы, а косплееров отвели на фотосессию, однако и после показов все желающие могли сфотографироваться с любими персонажами.

Вот так это все прошло.

Happyness

Вопросы и комментарии присылайте на: happyness@yandex.ru

Фотографии предоставлены den2themoon.livejournal.com



На выставке было много красивых рисунков

У МОБИЛЬНЫХ
новостей про
ЗАВАД СРО
инфо
из

маленькие
МОБИЛЬНЫЕ
радости +
12 СТРАНИЦ

МОБИЛЬНОЙ
вяжи
к этому
нам просто
пришлось стать
на 12 страниц
тот же

МОБИЛЬНЫЕ ТЕЛЕФОНЫ | МОБИЛЬНЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ | МОБИЛЬНАЯ МУЗЫКА

МОБИЛЬНЫЕ НОВОСТИ

УКРАИНА
100 лучших мобильных телефонов 2008

Alcatel 1015
Samsung X160
Motorola 6070
Doro Siemens E01
Pantech PG-3700
LG K8010
Fay SL800
Samsung C150
Sony Ericsson K790i
Nokia N72

SMS
ПО-УКРАИНСКИ

ГАДЖЕТЫ-ФИГАДЖЕТЫ
обзор мобильных гаджетов

МОБИЛКА С МОЛОТКА
ЧТОБЫ ЕВАЧЕ НЕ... КОЛУМБИ

ЗОЛОТЫЕ НОМЕРА
КАК ВЫДЕЛИТЬСЯ БЕДНОМУ БУДУЩЕМУ

СЛАЙД-ШОУ
ГУЛЛОВЫЙ ТЕСТ 4 СЛАЙДЕРЕЙ

12 СТРАНИЦ

Акустика microlab A6321

Компания Microlab Technology, которая уже давно занимает лидирующие позиции на рынке мультимедийной акустики, представила нашей редакции на тест акустическую систему microlab A6321.

Разрезав фирменный скотч со слоганом «Feel different», которым были проклеены все стыки верхней картонной крышки, мы обнаружили грамотно запакованное устройство. Все компоненты были упакованы в целлофановые пакеты и наглухо проклеены скотчем, дабы «не пущать» влагу внутрь, что становится особенно актуальным в осенне-зимне-весеннюю пору. Каждый компонент находится в отведенной только для него пенопластовой нише, что также положительно сказывается на безопасности системы при транспортировке. Комплект поставки состоит из инструкции, гарантийного талона, двух сателлитов, сабвуфера, внешнего усилителя, соединительных проводов и двух межблочных кабелей для возможности подключения системы как к компьютеру, так и к любому другому источнику аудиосигнала (например к DVD-проигрывателю). Производитель предла-

гает данную систему в двух цветовых решениях: в черном и в белом.

Благодаря вынесенному усилителю, сабвуфер, на котором зачастую размещают регуляторы громкости, можно расположить на полу под столом. На пе-

редней панели усилителя располагаются кнопка включения питания, регулятор общей громкости системы, а также регуляторы высоких и низких частот. Под регуляторами помещено горизонтальное окошко с диодом индикатора питания.

Сабвуфер выполнен из MDF, что обеспечивает максимально четкие и глубокие басы, и имеет нестандартно скругленные углы. Корпус стоит на четырех резиновых ножках, которые предназначены для предотвращения тряски пола и вхождения в резонанс крупных предметов мебели. Четырехдюймовый низкочастотный динамик располагается на передней панели и закрыт металлической защитной сеткой. Фазоинвертор выведен на боковую поверхность.



Сателлиты имеют форму параллелепипеда и основываются на увесистых «блинках» с прорезиненными ножками. С такой конструктивной особенностью колонки стоят устойчиво, а ножки поглощают вибрацию динамиков. Съемные аттенюаторы сателлитов позволяют экспериментировать с внешним видом системы. Но для чистоты звука лучше их все же снять.

Сателлиты компактные, поэтому их можно разместить рядом с монитором. К счастью, все компоненты системы имеют магнитное экранирование динамиков, поэтому вы можете смело ставить любой компонент системы как угодно близко к любому экрану.

Звучание системы – отменное для своего класса. Отличная локализация источников

звука позволяет акустике без проблем имитировать различные звуковые эффекты. Звучание сабвуфера не накладывается на сателлиты. Проработанная середина – без особых огехов, и имеется вполне хороший верх без намека на металлический привкус.

Страна сказать, что акустика microlab A-6321 оставила самые приятные впечатления. При своей небольшой мощности и простоте конструкции она показала замечательное звучание, справившись с воспроизведением всех предложенных ей музыкальных жанров и компьютерных игр.

Стоимость в рознице – 50 у. е.

Акустику на тест предоставило представительство Microlab Ua.



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

• Мощность, Вт:

- Сабвуфер – 16.
- Сателлиты – 12x2.

• МАТЕРИАЛ:

- Сабвуфер – MDF.
- Сателлиты – пластик.

• РАЗМЕР ДИНАМИКОВ, дюймов:

- Сабвуфер – 4.
- Сателлиты – 2,5.

• ДИАПАЗОН ЧАСТОТ, Гц:

- Сабвуфер, сателлиты – 55–20 000.

MS Vista и поиграЦца

К моменту печати этого номера журнала уже будет объявлено о долгожданном выходе в свет новой версии Microsoft Windows, а именно – Windows Vista. Наверняка многие помнят, как выходила Windows XP и какие усилия прилагала компания Microsoft для того, чтобы мотивировать пипл к переходу на новую «ось». Усилия были немалые и заметные даже в Украине. Готовьтесь, так же будет и на этот раз. Однако реклама рекламой, а в новой версии действительно должно быть что-то интересное. Ради чего стоит переходить сразу же (хотя со временем нас все равно вынудят ☺).

И тут Microsoft поступает правильно. Все только говорят, что работают на компьютерах ☺. Но на самом деле все на них играют – от пионеров до пенсионеров. Иначе говоря, геймеры составляют очень значительную часть всех пользователей, и именно для них Windows Vista готовит несколько приятных неожиданностей.

Хотя у нас на руках есть пока только бета-версия новой «оськи», мы все же попробуем оценить ее скорость и новые фичи, а также проверим Vista'у на совместимость с современными играми.

Игровой централ

Игры в Windows по традиции находятся в «Пуск / Игры». В Vista вы сможете найти всех старых знакомых с освеженным интерфейсом и оформлением, соответствующими новой моде. Есть и новички вроде шахмат или Mahjong. Однако, кроме этого, Windows Vista сама размещает тут же пиктограммы со всеми установленными вами играми. Неважно, куда вы их ставили и где размещены ярлыки. Vista сама опознает игры и заносит их в «Пуск / Игры». Кроме пиктограммы, система также «всосет» дополнительные сведения об издателе игры, разработчике, сайте тех-поддержки и даже поймет, какого жанра игра – RPG, RTS или вовсе RPG vs RTS. Откуда система все это узнает? Как и все, из Инета, конечно ☺.

Вообще очень много фишек Vista'ы завязаны на Инет, и система все время очень настойчиво просится быть онлайн.

В нашем тесте механизм регистрации игр срабатывал далеко не всегда. Почему? Потому что голограмма на диске отнюдь не гарантирует того, что диск лицензионный. Голограмма – это иногда даже не «релиз-кандидат», а скорее «депутат-пират» или «пират-депутат». На ваш выбор.

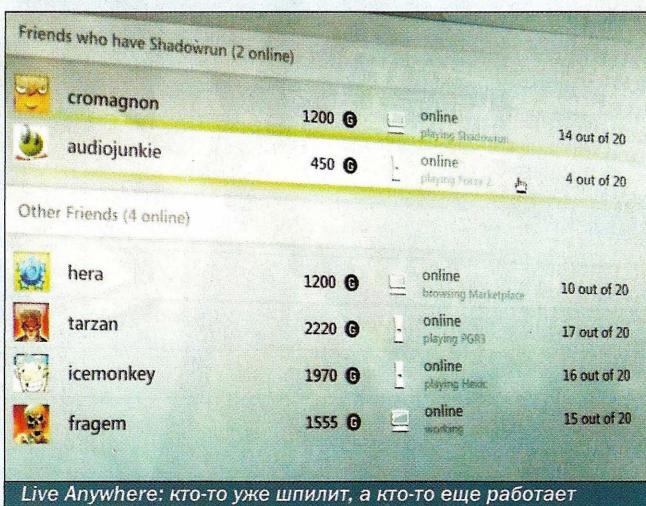
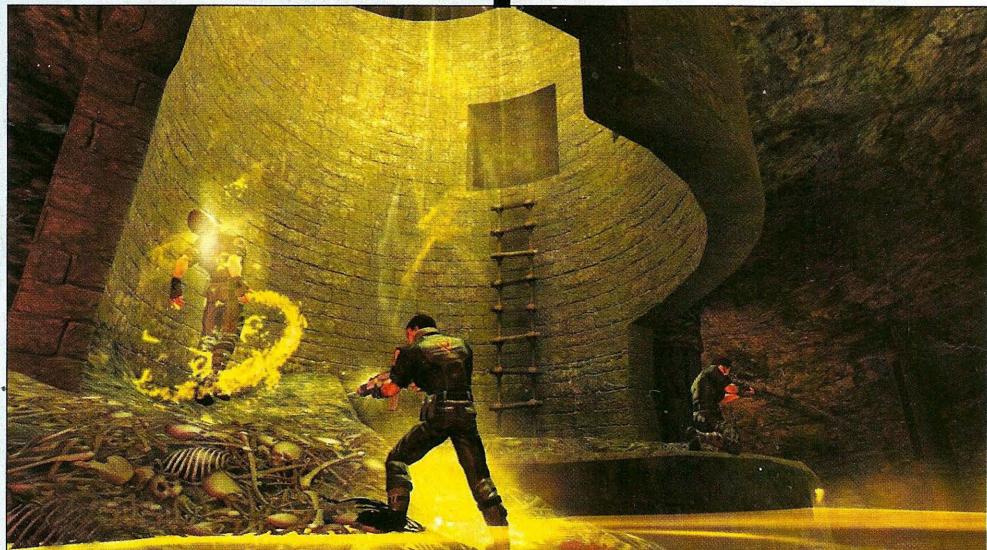
Кроме сортирования всех игр в одном месте, игровой центр позволяет также из одной менюшки быстро менять настройки всех игр, как то разрешение

или выбор звуковых устройств. Все это доступно в меню «Tools» (инструменты), расположенном в верхней части окна. К слову, меню в привычном нам виде в системе нет, придется привыкать к новому интерфейсу, но он продуман на удивление удобно, так что даже я, ветеран и орденоносец, воспринял его практически сразу.

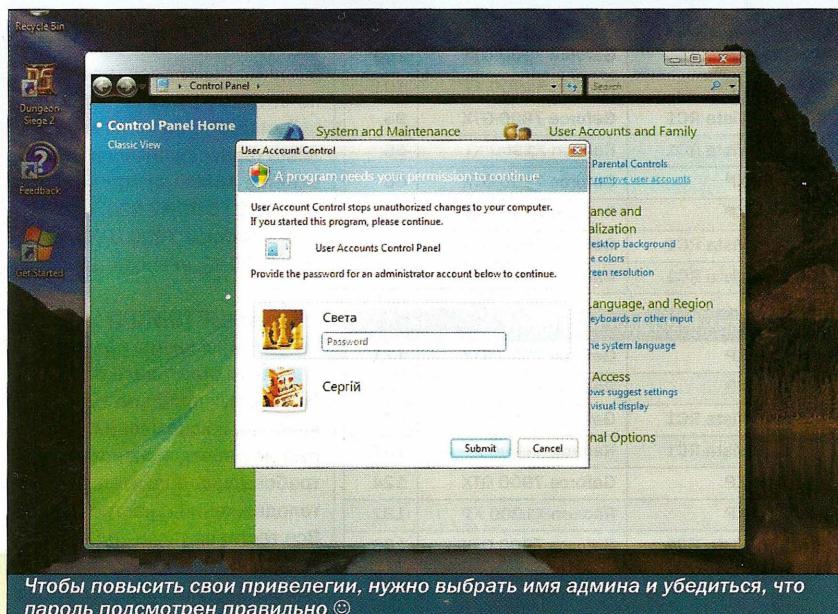
Помимо общих для всех установок, индивидуальные настройки очень легко привязываются путем щелчка на иконке и меню «добавить». Туда же можно добавить и ссылку на свой любимый форум по игре, и прочее. Полезная фича.

Игровая полигамия

Live Anywhere – вот, наверное, самая ударная вещь для геймеров всего мира. Вернее, той его части, где продается Xbox 360. С выходом в свет Windows Vista и стартом технологии Live Anywhere впервые в истории игровой индустрии стираются границы между различными платформами. Одновременно доступ к Live Net могут осуществлять ПК с Vista'ой, Xbox'ы и даже мобильные телевизоры.



Live Anywhere: кто-то уже шпилит, а кто-то еще работает



Чтобы повысить свои привилегии, нужно выбрать имя админа и убедиться, что пароль подсмотрен правильно ☺

фоны. Естественно, на телефоне должна быть Java или Windows Mobile, и, естественно, игра, в которую вы играете, должна иметь версии для всех платформ.

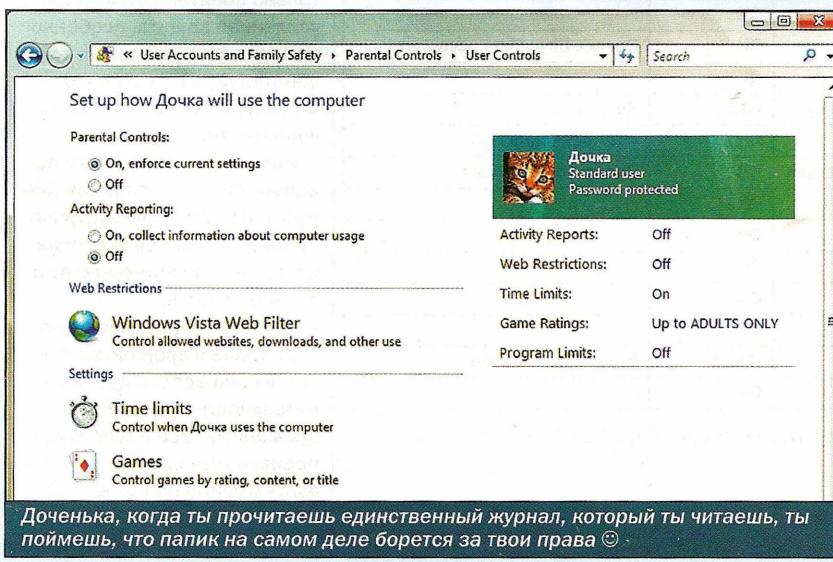
Если говорить о цифрах, то Live Anywhere делает возможными общие онлайн-битвы для пользователей 360 Vista и пользователей 360 Xbox – маленькая революция. А начнется эта революция, вернее массовая резня, уже в начале 2007 года, с выходом в свет мультиплерного и мультиплатформенного шутера Shadowrun.

Обещают, что Live Anywhere в начале будет поддерживать и HALO 2, но вот информации, будут ли баталии ПК и Xbox'ов доступны одновременно, пока нет.

Папик-гад

А теперь страшилки для тех, кто вынужден делить ПК с предками. Vista – это первая версия Windows, в которой разные пользователи реально могут иметь разные привилегии. Это правильно, это

нужно было сделать давно, так как вполне очевидно, что разрушения в системе прямо пропорциональны привилегиям пользователя, который эти разрушения вызвал. Раньше в Windows все работали как админы, следовательно, любой найденный на порносайте троян или вирус распоряжался в системе, как админ. Почему все работали админами? Потому что любое изменение системы требует админских прав. В том числе, например, установка принтера, манипуляции с USB-устройствами или изменение разрешения экрана. К тому же большинство программ, например Internet Explorer, также для своей работы в нормальном режиме требовали админских привилегий. В общем, ограничивать пользователей игрового/развлекательного ПК было можно теоретически, а реально – нет. Теперь все эти проблемы решены или, по крайней мере, неудобства от их применения стали приемлемыми. Так что так и будет. Реально картина будет выглядеть так: па-



Доченька, когда ты прочитаешь единственный журнал, который ты читаешь, ты поймешь, что папик на самом деле борется за твои права ☺

Вихідна потужність, Вт: сабвуфер 95 сателіти 45 x 5

Частотний діапазон, Гц: сабвуфер 20 – 150 сателіти 150 – 20 000

Музика не може тишити, але вона спроможна втілювати душу

Річард Вайнер

H500

www.microlab.ua

Офіційні дистрибутори продукції microlab в Україні:

ERC +38/044/230-34-74 ; <http://www.erc.ua>
 K-Trade +38/044/568-50-05 ; <http://www.k-trade.ua>
 MTI +38/044/458-38-73 ; <http://www.mti.ua>

ник – админ, а все остальные – «обычные» пользователи (они так и называются в системе ☺). Естественно, при работе обычного пользователя иногда понадобятся админские привилегии, но при этом нужно будет ввести пароль одного из зарегистрированных в системе админов. В общем, почти как в Linux. Но это не страшно.

Админ легко может ограничить время работы «обычного» юзера и, самое главное, может одной галочкой установить – можно ли ему вообще играть. Если да, то в игры с каким возрастным цензом. То же с Интернетом. Для web-страниц есть несколько критериев, по которым можно не пускать, например порно, азартные игры и пр.

Кроме того, администраторы могут подробно изучить, кто в какую игру играл и как долго. И какие web-страницы посещал пользователь. Знаете, как это называется на Западе? – «Защита прав молодежи». Это не шутка ☺.

Спидометр

Со вкусностями и гадостями системы разобрались, однако для многих по-прежнему главным вопросом остается скорость. Компания Microsoft уверяет (как всегда), что игры под Vista'ой будут бегать так же быстро, как и под Windows XP. Мы (как всегда) не верим. Если играть под «обычным» пользователем (а так нужно делать,

F.E.A.R. Performance test 1280x960 (fps):

	Windows XP	Geforce 7900 GTX	108
	Windows XP	Radeon X1900 XT	101
	Windows Vista RC1	Geforce 7900 GTX	96
	Windows Vista RC1	Radeon X1900 XT	59
4xAA / 8xAF	Windows XP	Geforce 7900 GTX	66
4xAA / 8xAF	Windows XP	Radeon X1900 XT	75
4xAA / 8xAF	Windows Vista RC1	Geforce 7900 GTX	48
4xAA / 8xAF	Windows Vista RC1	Radeon X1900 XT	43

Half-Life Lost coast performance test 1280x1024 (fps):

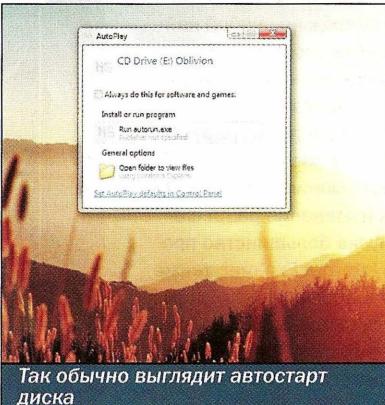
	Windows XP	Geforce 7900 GTX	171
	Windows XP	Radeon X1900 XT	180
	Windows Vista RC1	Geforce 7900 GTX	148
	Windows Vista RC1	Radeon X1900 XT	157
4xAA / 8xAF	Windows XP	Geforce 7900 GTX	124
4xAA / 8xAF	Windows XP	Radeon X1900 XT	132
4xAA / 8xAF	Windows Vista RC1	Geforce 7900 GTX	108
4xAA / 8xAF	Windows Vista RC1	Radeon X1900 XT	118

если не хотите и дальше раз в неделю морочиться с системой), то работать медленней все просто обязано! Мало того, само наличие механизма под-

держки работы «не-админов» не даст работать быстро и админам. Хотя чуть позже под Vista'ой игры побегут быстрее. Почему? Потому что игры будут

пишаться под нее, и DirectX будет писаться под нее. Остальные системы будут «поддерживаться». Но это будет не раньше, чем через полгода. Пока же в наших тестах Windows Vista при идентичной аппаратуре ощущимо уступает в производительности XP.

Но Windows Vista в нашем teste – это только RC1 (Release Candidate 1 Build 5 600). К выходу официального



Так обычно выглядят автостарт диска

релиза система будет быстрее. Следует еще учесть, что и драйверы видеокарт пока не оптимизированы под Vista'у.

Тестовый стенд наш вполне «Vista-ready»: процессор Core 2 Extreme X6800, оперативная память 2 Гб DDR2-800, видеокарты Geforce 7900 GTX и Radeon X1900 XT, винчестер 250 Гб.

Совместимость

Практически все наши любимые игры стартовали в Vista без особых проблем. Но были, конечно, и исключения. Некоторые не работали, некоторые требовали дополнительных телодвижений в настройках. Все тестировалось под «обычным» пользователем, в этом случае пароль администратора был необходим при инсталляции/демонстрации игр. Иногда не запускался автостарт с дисков – шел запрос «Вы уверены, что это правильная программа?» и запускать Setup.exe иногда приходилось вручную.

О «правильных» программах мы пока не рассказываем, говорить придется очень много. Интересующиеся этой и другими усилителями безопасности Vista'ы – читайте свежий номер журнала PCWorld.

Если была ситуация «не работает» или нужно было что-то донастраивать, то симптомы болезни можно найти в графе «Игра».

Итак

Новая версия Windows произвела очень приятное впечатление. Очень комфортный интерфейс, который действительно понятен интуитивно, усиленная защита, особенно от чрезсур деятельности пользователей, а еще хорошо сгруппированные функции управления.

Немного непривычным поначалу будет разделение «админ»/«неадмин», но это фича нужная и не напрягает, если принимать во внимание всю ее серьезность.

Надеемся, в релизе будет чуть лучше с производительностью, но вопрос производительности в любом случае временный. Все равно скоро производительность измерять будут именно по Vista'е.

Николай Железняк

Совместимость игр и Vista'ы

Название	Инсталляция	Совместимость	Игра
Baphomets Fluch 4	Требует пароль админа	OK	
Battlefield 2	Требует пароль админа	OK	
Caesar 4	Требует пароль админа	ПЦ	Версия DirectX не распознается
Company of Heroes	Требует пароль админа	OK	
Diablo 2	Требует пароль админа, ручной запуск	Настр	Звука нет
Fifa 07	Требует пароль админа	ПЦ	«Не правильная ОС»
Gothic 2	Требует пароль админа, ручной запуск	ПЦ	Виснет инсталляция
Half-Life 2	Требует пароль админа	OK	
Heroes of M&M 5	Требует пароль админа	OK	
Just Cause	Требует пароль админа	OK	
Oblivion	Требует пароль админа	OK	
Titan Quest	Требует пароль админа	OK	
Warcraft 3	WarCraft 3	Настр	Играет, но тормозит
World of Warcraft	Требует пароль админа	OK	

В таблицу мы свели данные по совместимости игр с новой «осью». В графе «Совместимость» обозначения значат:

«OK» – все заработало отлично

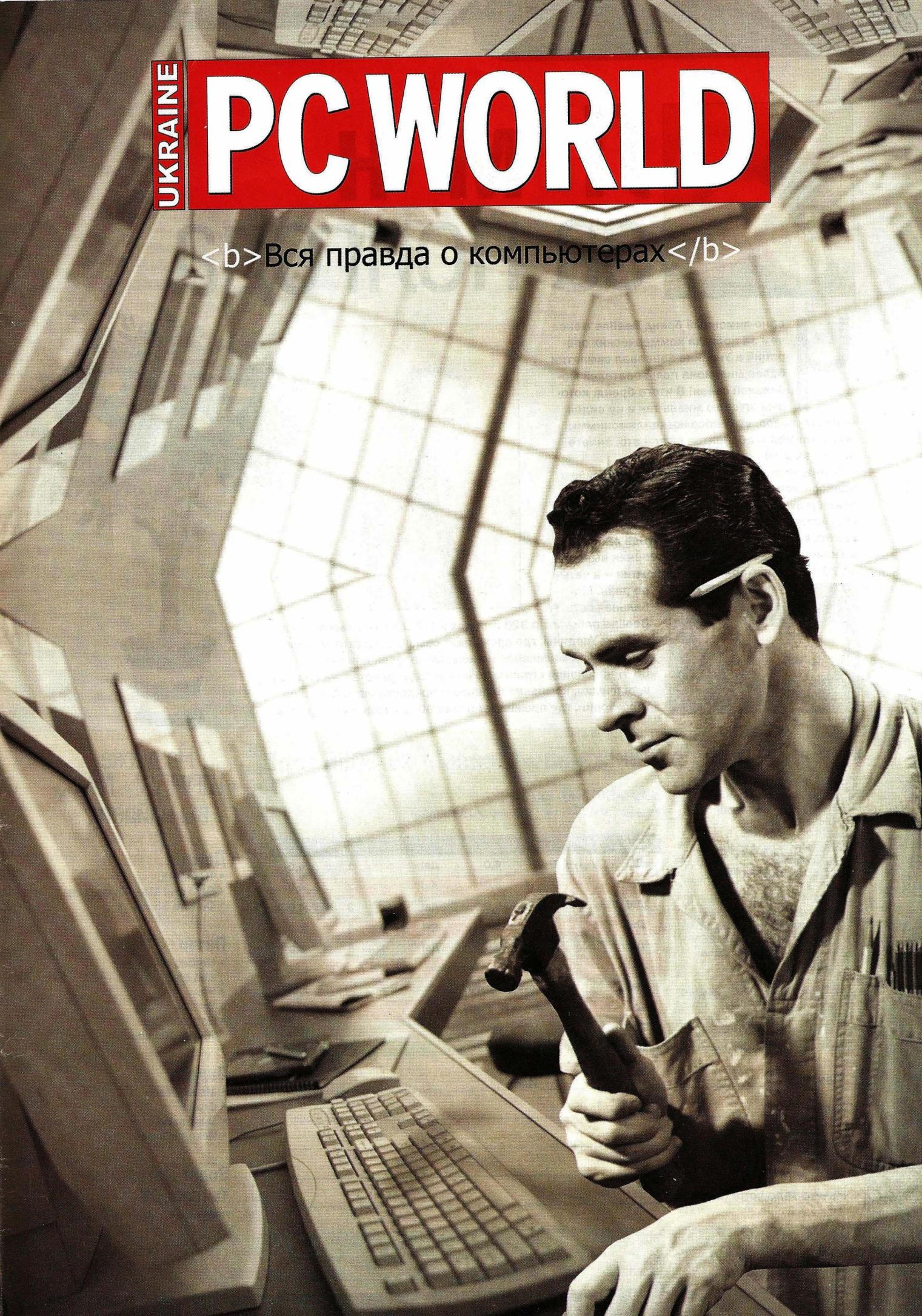
«Настр» – для запуска требовались дополнительные махинации

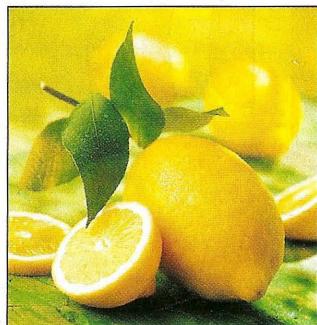
«ПЦ» – не работает

UKRAINE

PC WORLD

Вся правда о компьютерах



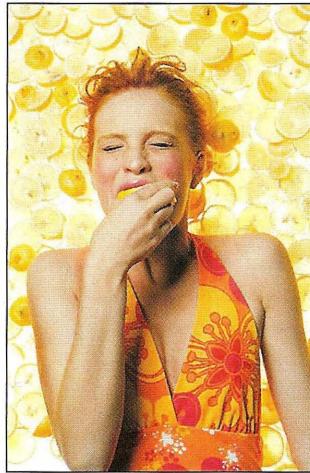


Лимон за полгода

Черно-лимонный бренд Beeline менее чем за полгода коммерческих операций в Украине завоевал симпатии более миллиона пользователей мобильной связи! В итоге бренд, который за свою жизнь так и не видел «черных» полос, стал абсолютно «лимонным»: более «лимана» абонентов сети – это, знаете ли, «не кисло»!

В апреле этого года компания «Украинские радиосистемы» объявила о начале предоставления услуг под международным брендом Beeline, который обслуживает свыше 50 млн абонентов в 5 странах мира. За полгода работы в Украине абонентская база компании выросла на 70 %, а территория радиопокрытия – в четырех раза. Мобильная сеть

Beeline работает в 320 городах и 2400 других населенных пунктах Украины, где проживает свыше двадцати восьми с половиной миллионов населения человек или свыше 60 % населения страны. До конца года, работая, как настоящая пчелка, компания планирует предоставлять услуги на территории, где проживает около 90 % населения Украины.



Беспрерывная подписка на «Шпиль!» за 2006 год!

Чтобы подписать:

1. Перечисли получившуюся сумму на расчетный счет: ООО «Декабрь», р/с 26007103801 в АКБ «Интеграл» г. Киева, МФО 320735, код ОКПО 30262819

2. Вышли по почте доставочную карточку и копию чека об оплате по адресу: ООО «Декабрь», пр. Победы, 53, г. Киев, 03680

3. Если есть вопросы, звони: (044) 495-14-00(01)

Твой «ШПИЛЬ!»

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

Номера за 2006 год, стоимость в гривнах:

Журнал с диском			Журнал без диска		
Да!	1	6,0	Да!	1	4,0
Да!	2	6,0	Да!	2	4,0
Да!	3	6,0	Да!	3	4,0
Да!	4	6,0	Да!	4	4,0
Да!	5	6,0	Да!	5	5,0
Да!	Спецвыпуск № 1 «The Sims»			11,0	
Да!	Спецвыпуск № 2 «FIFA»			11,0	
Да!	Спецвыпуск № 3 «GTA»			11,0	
ИТОГО					

Фамилия _____ Имя _____

Индекс _____ Адрес _____

Номер телефона (с кодом) _____

На диске
«ШПИЛЬ!» № 12
вы найдете:

Демо

- The Mark
- Sam and Max: Episode 1: Culture Shock

Патчи

- Heroes of Might and Magic V
- Prey
- You Are Empty
- Бригада Е5: Новый альянс

Видео

- Mass Effect
- Crysis
- Ониблейд
- Исход с Земли

Super Mario: Blue Twilight DX –

полная бесплатная версия



Монітори Samsung. Побачити незвичайне в звичайному

Лише уяви...

В кожній миті – безліч кольорів

На екрані 19-дюймового монітора **Samsung 931C** вперше можна достовірно побачити всю кольорову гаму навколошнього світу. Революційна функція **Color Innovation** відтворює до 97% кольорового простору (за стандартом та таблицею кольору CIE 1976), на відміну від 82% у звичайного монітора. Особливо це помітно у відтворенні передачі зеленого та червоного: кожен відтінок передається з вражаючою точністю – навіть прозоро-зелений смарагд чи пелюстка чорної троянди.

Новий монітор **Samsung 931C** завдяки неперевершенному коефіцієнту динамічного контрасту (**2000:1**) та рекордній швидкості реакції (**лише 2 мс**) здатен найповніше відтворити кожну мить та підкреслити її неповторність.

COLOR INNOVATION

2000:1



2
ms

SyncMaster 931C

MTI (044) 4583434
Фокстрот IT (044) 2477037 (опт), 2359172 (роздр)
Алгри (0482) 301450, 301451

ДатаЛюкс (044) 2496303
Рома (061) 2209622, 2209621, 2209615
Прексим-Д (048) 7772277, 7772266

Інформацію про магазини та дилерів Ви можете отримати за телефоном
інфо-служби Самсунг Електронікс: 8-800-5020000 (дзвінки зі стаціонарних телефонів в межах України безкоштовні)
www.samsung.ua

